POCKET GAMER

零售价5.80元

2007年15期 Vol.85

# 掌机迷



## 曾经的战士们

SNK名下精英女将大特辑：我们熟悉的女性角色

超爆攻略

## 洛克人ZX降临

## 美妙世界

怪物农场DS

火影忍者5

猴子大作战

热门专栏

PSP绝对热门

NDS的生活应援

FF双周刊/狩人营地

勇者斗恶龙王国

口袋妖怪之父

ISSN 1672-8866

15>


第二版
第一版上市一抢而空
第二版紧急追加
史上最全
493只宠物完全资料收录
576页
超厚大容量奉献！够足够量！
口袋妖怪珍珠·钻石
终极收藏大图鉴
超值附送
口袋妖怪 钻石珍珠 原声音乐集
493只 口袋妖怪
资料全面更新 数据完全收集
绝对权威资料大百科！
超完成度图鉴！
海量内容 576页！
随书附送
钻石珍珠原声音乐集
超值定价
29.80元
邮购免邮资
全体口袋迷必备的宝典
最后的抢购机会，抓紧！
上市热卖中
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行（收）
联系电话：010 64472177 /64472180
邮编：100011 邮购请注明“口袋图鉴” 邮资免取
口袋迷
POKEMON FAN
荣誉出品



口袋迷必备的豪华收藏
口袋妖怪
迷你玩具典藏本
Pokemon Kids Collection
口袋
迷你玩具典藏
随刊附送
口袋游戏音乐大精选CD
超值定价
24元
Thank you!
ポケモンキッズ
10th
1000
种以上收录
口袋迷
Pokemon FAN
口袋周边中最人气的系列玩具
1996–2007
十一年款款珍藏
千种以上全收录
上市热卖中
火热接受邮购中
邮购请注明“口袋玩具”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱　邮编：100011　电话：010 64472177 / 64472180　免收邮资




■封面主题 洛克人ZX降临■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

**STAFF**

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫、庄凌艳
编辑：暗凌、翔武、莱团、猴子、露琪
美术编辑：刘振伟
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

**邮购联系**

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

**广告联系**

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

**WEB**

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

# CONTENTS

Vol.85 2007/15

## 特别策划

曾经的战士们……038

## 攻略战队

美妙世界……080
怪物农场DS……096
洛克人ZX 降临……104
不可思议的昆虫之森……122
火影忍者 5……126
捉猴记！捉猴大作战……132

## 软硬兵团

掌上周边街……052
电玩驱动站……054
PG评测团……056
烧录专区……060

## 新闻中心

PSP绝对热门……004
新闻中心……008
PG视点……012
PG排行榜……013
窗外专栏……032
严俊专栏……033
NDS的生活应援……050

# 目录

## 游戏评测团


西游记 金角银角的阴谋 ······032
虹吸战士 洛根之影 ······034
探侦神宫寺三郎DS ······036


## 新作报道


口袋妖怪 不可思议的迷宫2 ······016
ASH ······020
SONIC RUSH 2 ······024
流星的洛克人2 ······026
核心危机 最终幻想7 ······028


## 游戏单间


口袋基地 ······064
青青牧场 ······068
狩人营地 ······072
勇者斗恶龙王国 ······076
FF双周刊 ······078
口袋妖怪之父的故事 ······156
洛克人20周年纪念 ······158


## PG吧


掌上动漫坛 ······140
PG BAR ······144
PG总动员 ······149
问答无双 ······152
游戏发售表 ······154


### 本刊声明


■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现,则根据相关法律追究相关人员责任。

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问,对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询,敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题,请联系本刊发行部进行调换。


### 投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

### 健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

### 招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn

■文责/菜团

# Dark Alex宣布退出,黑马破解小组跳出接手。

Dark Alex一个在PSP破解界让人难忘的人，很多人都将其称为神！而他对PSP所做出的贡献就是完全脱离了系统虚拟系统，能够让PSP在高版本下直接运行1.5的自制软件与符合PSP版本的游戏。DEVHOOK是由Booster进行制作，它的作用就是将PSP的高版本系统在1.5系统中进行完全的虚拟，进行虚拟后的系统可以像高版本一样地使用任何功能，如果不想使用还可以通过关机开机按键返回1.5系统。在这个系统下玩家完全摆脱了以前玩一个PSP游戏需要安装多个破解包的烦琐步骤，只需要在高版本中就可以直接运行版本所支持的PSP游戏，这样一来玩家也就轻松了不少。从此时开始PSP的系统版本破解越来越接近于疯狂，刚刚发布的新版固件很快就会被破解，身为PSP的制作者sony公司上层的屁股已经坐不住了。终于有一天一个机会到来了，在psp software这个可以上传PSP自制软件的地方，由于这里的一个文件包内包含了sony的版权文件，所以sony趁此机会将PSP software彻底封杀，而Booster也正是从此时销声匿迹了。

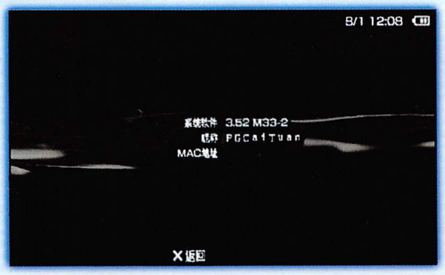



就这样对于高版本的PSP系统破解暂时停下了脚步，当很多玩家都认为破解时代就此完结的时候，沉浸许久的Dark Alex宣告了OE时代的来临。Dark Alex以前将UMD Emulator进行了简单的修改，同时还加入了一些以前UMD Emulator所并不具备的新功能，此外还修正了一些UMD Emulator所拥有的BUG，将这些缺点与优点所相结合成为一个全新的软件，它的名字就叫做——DAXZISO。DAXZISO不但支持压缩过的ISO格式，




而且还修正了一个UMD Emulator退出后死机的BUG，这就是这个神早期所做的一些简单的事情，到此为止就在人们几乎要将Dark Alex忽略的时候，随着sony官方3.0X系统的推出，Dark Alex放出了它的自制系统3.02OE，在这个自制系统中不但拥有官方的全部功能，在进行1.5程序的使用时还不需要返回1.5系统而是直接就可以在3.02系统下使用。而且3.0X系统最为吸引人的PS官方模拟器功能也能够正常使用，只不过一开始需要一个烦琐的KEY文件，随后Dark Alex不光跟随官方的脚步连续放出多个官方高版本的自制固件，而且还破解了PS模拟器，使其可以脱离官方的游戏目录，通过一个转换软件可以将PS游戏随意地进行转换。至此OE时代来临。

随着3.XX系统的逐渐破解，玩家们对Dark Alex开始产生依赖性，对其的OE系统开始进行信任，在国内更是达到了几乎每个PSP都是使用OE的自制系统。不过当玩家们在享受OE系统带来的便利时Dark Alex自己也在承受着多方面的压力，其中包括学业、事业以及sony。Dark Alex退出传



言已经很早就开始在国内的各大PSP论坛中散播，当每次Dark Alex出现并且带来新的OE系统时，传言才算是销声匿迹，在国内有众多的玩家相信Dark Alex并且支持着Dark Alex。可是就在2007年5月底的时候索尼发布了最新的固件程序3.50，就在玩家们期待着3.50OE系统放出时，一个消息从Maxconsole论坛传来，那就是由于sony改变了prx文件格式，所以导致3.50OE系统开发困难，此外Dark Alex也正在面临着考试。不过Dark Alex表示并不会放弃对3.50OE系统地破解。这个事件慢慢的被时间所淡忘，在某一天Dark Alex突然在自己的主页上宣布要退出OE系统的开发。他的主页上只有那么短短的几句话：再见了，同好！

我已经决定中止OE的开发，还有脱离PSP的事情。

原因很多：

其中一个是消耗了我很多时间,令我失去了其它的东西。

另一个是关系到我的安全, 我不喜欢Sony对PS3 骇客们的威胁。

我想这是离开的最好时候,而不是在我承担后果的时候结束。伴随着这几句短短的临别语，Dark Alex真的退出了OE的开发工作，就这样Dark Alex走了……

Dark Alex走了，那么将由谁来接手最新的固件系统的破解工作？即便是接手了是不是还需要等待另外的成熟期来临？很多的玩家都伴随着这样的疑问，而为Dark Alex的离开而感到惋惜，也许在很长一段时间内，我们再也不会继续更新我们手中的PSP固件了，但是让谁也没有想到的是一个名为M33的俄罗斯破解小组，在Dark Alex离开没几天的时间里就放出了由他们所制作的m33-



3.50自制系统，一些论坛上的玩家有的抱着试一试的态度更新了这个未知的固件。测试后的结果让人实在是提不起什么兴趣，因为无论从软件的界面还是性能上都与Dark Alex的OE系统如出一辙，并没有自己所原创的东西在里面。但是唯一让人兴奋的就是M33-3.50所采用的固件版本，确实是官方的3.50固件。总之这是一个好的开始，没隔多久sony将固件版本提升到3.51，就在官方升级没多久M33小组就放出了针对此固件的M33-3.51自制系统，在这个最新的固件程序中M33小组才让人们看到了真正的惊喜，首先他们先是不断地放出针对自制系统的修正程序，而且速度非常地快。在修正程序中还不断地加强固件的功能，而其中最让人惊喜的功能就是在PSP历史中最为解决的“免引导”功能，M33小组为其准备了3种免引导模式，它们分别是：M33专用的M33 Driver no UMD、Sony np9660 no UMDsony官方的免引导格式以及OE用的免引导格式，随着修正程序的逐渐修正，M33小组真正地破解了sony的免引导系统，几乎实现了全游戏免引导。

7月sony放出了3.52固件，在固件中SONY强化了PS模拟器的模拟能力，时间相隔不久（速度非常快）M33小组就放出了M33-3.52自制固件，在固件的免引导性能上又强化了一些功能，如今免引导功能变得更为强大了。

## M33-3.52更新说明

1、采用新版3.52内核 。

2、M33 NO-UMD模式解决了 Simple2500系列游戏的问题。

3、解决了自制程序如 Go!Cam，GPS，IQ Cube和sceKernelLoadExecVSH的问题。

4、恢复了支持官方PSN下载的PSX游戏。（早先的3.51 M33和OE中他们不能玩的）如果游戏还不能玩，请删除KEYS.BIN文件，并重新从PS3加载。

**◆升级程序使用方法：**

1、如果你是在官方1.50 PSP 固件下，复制kxploitpatcher 和kxploitpatcher% 文件夹到"ms0:/PSP/GAME/" 并且运行它。

2、完成上一步，或者你是在SE/OE/M33固件系统下，复制M33CREATOR 文件夹到"ms0:/PSP/GAME"(1.50核心)或"ms0:/PSP/GAME150" (3.xx核心)

3、下载3.52 官方固件升级包,把eboot.PBP改名为352.PBP然后放到"ms0:/PSP/GAME/M33CREATOR/"或"ms0:/PSP/GAME150/M33CREATOR/"

4、下载1.50 官方固件升级包,把eboot.PBP改名为150.PBP 然后放到"ms0:/PSP/GAME/M33CREATOR/" 或"ms0:

/PSP/GAME150/M33CREATOR/"

5、运行"3.52 M33 CREATOR"。完成后回到XMB。

6、安装程序会自动生成新的文件夹"3.52 M33.UPDATE",运行"3.52 M33.UPDATE"。按X 安装。完成后按 X 关闭,手动开机.

7、开始享受3.52 M33吧。

◆**注意:**

1.50用户---请将解出来的三个文件夹拷贝到PSP/GAME 文件夹下。

M33/OE/SE用户---请将解出来的M33UPDATE_352文件夹拷贝到 PSP/GAME150文件夹下。

◆**请注意:** 1.50用户请先运行KXploit Permanent Patcher,进入后按X进行patch

PS:这动作是让1.50系统的PSP能读取1.00格式的自制软件,不懂没关系,继续看下一步骤即可。

而在m33-3.52系统中还存在着一些BUG,不过M33小组马上就修正了这个问题,并且放出了up2升级程序,在这个升级程序中,不但修正了一些BUG而且还直接将中文字体进行解锁,也就是说玩家将不用安装中文补丁就可以将字体切换成为中文,M33系统另外还可以直接对界面进行美化,更加自由地使用自制系统,这就是M33小组为您带来的乐趣,至此全新的M33时代来临,而Dark Alex这个名字也请大家永远地留在脑海。

# 打破瓶颈 使用333MHz的游戏即将推出

sony在1个月前就放出过将打开PSP的最大运行频率来运行以后一些大作的消息,而在PSP版的《战神》公布后,很多玩家都认为《战神——奥林匹斯之链》会是首款采用333Mhz全速运行的游戏,不过惊喜总是连续不断,就在大家玩过《虹吸战士——洛根之影》的试玩DEMO后,没过多久,在Playstation Blog的官方博客上,来自于俄亥俄州的SONY工作组的技术指导就为大家带来了一个好消息。

Playstation Blog:嘿,大家好,我是在工作在俄亥俄州的SONY工作组的技术指导,负责开发PSP版的《虹吸战士》系列;目前的工作是《虹吸战士》系列中的"洛根之影",但是我想应该尝试一下PSP近期扩展的处理器速度(333MHz),在这之前是限制在266MHz的。

我们当初为《虹吸战士:黑镜》开发的游戏引擎达到了非常完美的效果,而且带来的意义非同寻常。当然到了"洛根之影"我们也不能停留在原地,希望能有更好的突破。

现在我们引入Havok物理引擎,水在游戏中表现更加真实,在更多交互式环境下和AI更快的反应速度。简而言之,更高的速率的CPU给了游戏更多展示机会,也能够让我们开发出令人期待的更高质量的游戏作品。

当今年秋天你拿到《虹吸战士:洛根之影》的时候就能感受到333MHz带来的不同感受了。

就如他说的一样,看来我们很快就能够体验到在主频全开的PSP主机上面优秀的游戏表现了。



↑这款游戏想必大家已经期待了许久。

# PSP专用系统软件IRSHELL V3.6发布

这是曾经每个1.5系统玩家必装的软件之一,它可以让你快速地进入自制软件,或者一些游戏而不需要等待启动画面、它可以让你通过无线wifi直接观看电脑中的视频格式,它可以让你快速地查看或者管理各种软件,以及调整一些存档格式,而在3.0版本之后这款实力超强的软件暂时停止了更新,在今天伴随着俄罗斯破解组所带来的m33系列自制系统之后,这款软件终于放出了它的最新版本,而在新版本中IRSHELL又为我们带来了更多的新功能,下面我们就一起看一看最新版本的变化。

1、首先它支持了最新的自制系统M33以及经典OE系统。

2、它可以直接运行PS游戏,同时最让人兴奋的就是也可利用USB和WIFI来进行游戏。

3、它所支持的备份ISO的插件已经整合到了IRShell软件的EBOOT中,它同时也支持4.USB和WIFI连接。

5、支持备份UMD视频ISO。

6、通过全新的切换按键可以直接在1.5EBOOT

和进行3.5X EBOOT切换。

7、更新快速退出功能通过它可以快速关闭游戏,自制软件等等,并且返回到iR Shell。

8、增加了自启动BOOT功能。

9、IRSHELL的最新版本将新的漫画工具插件PSPComic整合成为一体。

10、新增加了在菜单中高亮光标的功能。

11、它支持了与PC相连接的3.XX以上版本的自制固件。

12、可以选择是否使用音符键，这个按键一般都是用来截屏。

修正了一些其它的BUG和一些微小的升级，在自制固件下它将会得到更好的支持。

**◆以下是几点需要注意的地方：**

1、它支持3.51 M33的原始版本以及3.51 M33-2(打过WLAN修复补丁)，还支持3.52M33，不过3.51 M33-7的升级版由于在3.52M33已经被修复。

2、LsceKernelLoadExecVSH的BUG反而不能被IRSHELL所支持。

3、IRSHELL的新功能通过USB和WIFI玩PS游戏，它可以在3.51M33原始版以及3.51M33-2和过去的OE系统中正常运行，但是最新的3.52M33通过USB和WIFI运行4.PS游戏还存在着一些问题，不过M33团队现在已经开始注意到这个问题，并且准备动手修复它了。

**◆在最新的3.52 M33下的安装方法：**

注意：如果没有升级到这个版本的朋友在其它系统下也可以安装。

1、将IRSHELL的压缩包解压到你的PC中。

2、将压缩包内的IRSHELL/PSP以及seplugins文件夹复制到你的棒子根目录。

3、在你的PSP中运行pspbtncnf patcher，这个软件的作用是让你利用IRSHELL备份你的ISO。运行过一次即可，你可以将其删除。

需要注意的是：这个补丁将会确认你PSP中已经存在的pspbtcnf.bin文件并且在打补丁之前确认它被正确的复制，它会在FLASH中刷入irspatch.prx，虽然这样做不会导致变砖，但是也有一定风险。

4、接下来向上长按电源键关闭你的PSP,完全关闭后开机按住R键进入恢复模式,在Plugins(插件设置）中激活irsfw30x.prx（这样做的话，你就可以在开机后自动启动IRSHELL)。

接下来你就可以体验IRSHELL为您带来的乐趣。

## 惊喜在后面,预示PSP巅峰时代即将来临?

在E3展会上sony公布了最新的改进版PSP以后,这个消息引起了全世界PSP玩家的关注，许多玩家表示对这次的PSP超薄版抱有怀疑态度，认为sony并没有真正地去用心制作PSP改进版，虽然拥有种种的怀疑态度，但是一切都要在2000型推出之后才会对其有一个真正的了解，所以还请大家安心等待新版本的推出。此外在展会上,sony还再一次地确认了《合金装备4》的独占消息，但是E3展会上所宣布的只不过是凤毛麟角。最近,SCE欧洲分部总裁David Reeves在一次访谈中透漏,在本月所召开的德国莱比锡展会上,SCE将会有更让人激动人心的大消息公布,而相比E3上面SCE所公布的消息,莱比锡展会上所要公布的才是sony的真材实料。

Reeves表示，我们将会在莱比锡上做一些大动作，虽然这样可能会让玩家感觉稍有一些迟，但是各位大可以放心，这一切都在慢慢地进展中。我们这次在莱比锡展会上所公布的内容包括PlayStation3以及PSP都会有份，Reeves说这些话的时候表现出很有信心的样子，而且这些消息一旦公布，PSP和PS3都将会达到一个巅峰，虽然很多玩家都希望Reeves能够透漏一些消息，但是Reeves仍然执意要将这个好消息留到展会上，并且还说这些消息都是玩家从未看到过的。

一个可以让PSP与PS3达到巅峰的消息？这可真是吊足了我们的胃口啊！一切都将在莱比锡展会上为您揭晓，请与我们共同期待。




↑期待这款改良版主机的表现。

# PG EXPRESS 新闻报道中心

带给你最新的新闻特报

## NBGI确认新作大量发表 传说系列再临DS主机平台

作为原NAMCO的招牌RPG，《传说》系列近来量产化的脚步越来越坚定了。7月20日，在BANDAI NAMCO Games总部召开的2007年度产品情报发布会上，《传说》系列制作人吉积信宣布今年从下半年开始将继续有几部《传说》作品登场。本次会议的特邀主持人是绿川光（宿命传说中里昂的声优）。

今年《传说》系列的主题是“挑越”，也就是“挑战+超越”的意思。今年NBGI将继续制作《传说》系列作品，机种平台包括DS、Wii、PS2、PSP等主机。

2007年度游戏制作的一大特征就是DS游戏唱主角。吉积信将制作的重点放在这一当红平台上面，宣布推出新的作品《无罪传说》（Tales of Innocence）。和DS上最初登场的评价不高的《暴风传说》相比，本作在多边形和贴图方面做得更加细致。游戏的战斗系统采用了《深渊传说》与《宿命传说》结合的方式，被称作“Dimension Stride LMBS”。玩家控制角色在战斗场地自由奔跑，并且可以使用空中连续技，游戏的爽快感比以前有所增加。

游戏的片头动画由Production I.G担当，主要角色设定依然是《传说》系列第一画师いのまたむつみ。主人公露卡·米鲁达由在CAPCOM游戏《洛克人》系列的声优木村亚希子担任。而いのまたむつみ本身又是《洛克人》的超级粉丝，所以两人见面时气氛非常融洽。

游戏的主题歌《追随夜莺》（Follow The Nightingale）由著名歌手KOKIA演唱，根据游戏制作者介绍，这是一首“与游戏的主题十分切合的歌曲”。另外在今年的东京游戏展上，将会有本作的开场动画展出。

Bandai Namco Games成立以来，原Namco的游戏多数都被制作或者移植到掌机平台上，而《传说》系列实现量产化之后，在最流行的主机上推出也是预想当中的事情。游戏的制作人在开发方面的摸索仍然在继续。




↑《无罪传说》主创人员在发表会上齐聚一堂。



↑这就是《传说》系列的制作之魂吉积信了。




↑《传说》新作的两名主人公的形象以及配音演员。

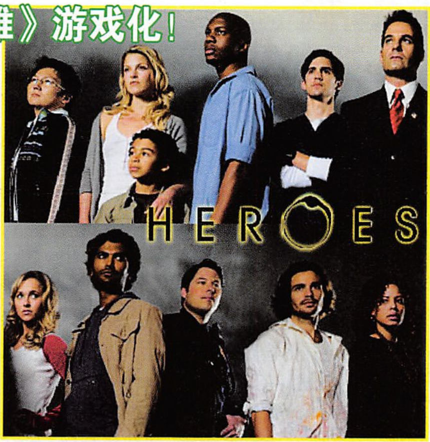



↑游戏画面相对来说比《暴风传说》要精细一些。

# UBI接受官方授权美剧《英雄》游戏化！

在美国NBC播放的大人气电视剧《英雄》（Heroes）在国内和《越狱》、《迷失》一样，是近年来美剧爱好者们喜欢的系列新剧。UBI在7月26日放出消息，该公司与制作《英雄》的环球影业（Universal Pictures）签订了一项合同，将为该剧制作一部游戏。

根据目前得到的情报，《英雄》游戏化已经是板上钉钉的事情了。至于游戏的细节方面还没有详细的披露。根据UBI制作游戏的经验，该作对应多机种的可能性比较大。至少PS2、XBOX360、DS和PSP这四个平台上应该会有这个游戏出现。根据不同平台的硬件水平，制作出的游戏类别和操作方式也会有所差别。




# 2007年第2季度统计结果 任天堂继续领跑游戏业界

7月25日，任天堂宣布了2007年第2季度（4月至6月）的销售统计数据，并且宣布了今后一年内估计的经营态势。最近的资料进一步表明，DS与Wii已经成为2005年以来游戏界成功的代名词。

任天堂方面宣布，到6月底为止Wii在全球的销量达到了927万台（其中北美销量为391万台），DS机器的总销量则达到了4727万台（其中北美销量为1414万台）。

任天堂在今年早些时候预计Wii的年销量达到1400万台，但是现在宣布这个数字增加到1650万台，从现时（6月底）到明年3月，将有1230万台Wii销售出去，到时候Wii在全世界的拥有量将达到2200万。

目前Wii的销售量比XBOX360高出大约20万左右。右边是任天堂公布的第一方销量超过百万的作品名单，包括Wii和DS的游戏。




→DS从2005年开始为任天堂成功地实现了华丽逆转，从掌机市场转向引领整个业界。

| Wii | |
|---|---|
| Wii Sports | 832万（包括同捆） |
| Wii Play | 449万 |
| Legend of Zelda: Twilight Princess | 361万 |
| WarioWare Smooth moves | 182万 |
| Super Paper Mario | 125万 |
| Mario Party 8 | 103万 |

| DS | |
|---|---|
| Nintendogs | 1479万 |
| New Super Mario Bros | 1052万 |
| Pokemon Diamond&Pearl | 876万 |
| Brain Age | 861万 |
| Animal Crossing | 801万 |
| Mario Kart DS | 783万 |
| Brain Age 2 | 533万 |
| Super Mario 64 DS | 497万 |
| Big Brain Academy | 373万 |
| Pokemon Mystery Dungeon | 308 |
| English Training | 286万 |
| Yoshi's Island DS | 247万 |
| Pokemon Ranger | 216万 |
| WarioWare Touched | 215万 |
| Tetris DS | 205万 |
| Kirby | 173万 |
| Common Sense Training | 153万 |
| Mario Basketball 3on3 | 150万 |
| Mario & Luigi RPG2 | 139万 |
| Mario vs Donkey Kong 2 | 124万 |
| Super Princess Peach | 115万 |
| Diddy Kong Racing DS | 104万 |

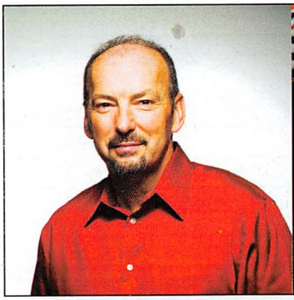
## Peter Moore进军EA Sports 微软游戏事业部主帅易人

7月17日，EA宣布结束其内部结构的调整，将原先的游戏事业部分割成4个部分：EA Games、EA休闲娱乐部，《模拟人生》事业部和EA Sports。这些部门将拥有自行决断的权力。上述前3个部门的总裁分别为Frank Gibeau，Kathy Vrabeck、Nancy Smith。令人吃惊的是，ES Sports的部门总裁居然是此前一直担任微软互动娱乐事业部门副总裁的Peter Moore。他是XBOX360全球销售事业的推动者，现在他将统领EA体育游戏部门的制作。

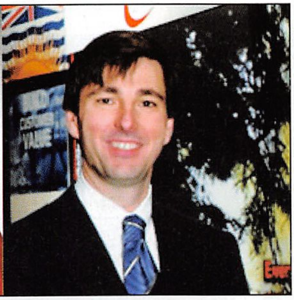
EA Sports是世界上最著名的体育游戏品牌，以NBA Live、Tiger Woods PGA巡回赛、FIFA足球、Nascar、Madden NFL等游戏在世界上拥有大批玩家。Moore本人在2003年加入微软，推动XBOX系主机的销售活动。在1999年，他作为SEGA美国分部的总裁和COO，为Dreamcast的销售推动也立下了功劳。除了游戏之外，他在体育界也有着深厚的背景，作为Reebok市场部门的高级副经理以及Patrick USA的经理。由此可见他进入EA Sports并不是什么不平常的事情。

在这条消息公布之后，微软方面宣布了Peter Moore的接班人。此人是Don Mattrick，曾经在EA担任部门总经理，今后将继续进行XBOX360与Windows版游戏的宣传工作。微软游戏事业部的总裁Robbie Bach说："Peter自从2003年加入微软以来，在游戏事业推进方面做出了巨大的贡献。从那时起，他组织了XBOX360的全球首发活动，使Windows游戏冲破重围，重新树立了品牌。"

Sony方面也通过SCEA的总裁兼CEO Jack Tretton表达了他们的看法："我们祝愿Peter能够在EA中扮演一个更为成功的角色，并且我们期望能够与他进行合作。我们和EA之间保持着不同寻常的关系，他们的体育游戏在我们的平台上销售得也异常地好。我们相信在Peter接管EA体育游戏部之后，这样的情况会继续下去。"



↑Peter Moore对于XBOX360的推广工作成绩卓著，堪称功臣。



↑新接班的Don Mattrick原先曾在EA工作，这次难道是人才交流？

## GB主机品牌将不复存在？任天堂方面爆出惊人消息

7月17日，任天堂美国分部副总裁George Harrison在总结DS取得的成绩时表示，人们在庆祝DS巨大成功的同时，也许要向Game Boy挥手告别——从1989年起，这个牌子一直在玩家中有着稳固的地位。这将意味着任天堂最知名的品牌可能在今后不会再回到玩家们的视线当中。

他在接受GameDaily BIZ采访的时候说："今年我们在市场推广方面没有看到使用Game Boy这个牌子的紧迫性。它的地位将由它自己决定。很难说我们今后会把这个品牌作为商标再带出来。"在2005年，任天堂发售的DS作为实验性的产品，由于对该产品的市场反应没有把握，任天堂并没有使用Game Boy的名称。而现在DS的销售形势一片大好，以至于任天堂目前无法做出任何计划，推出GBA的正统后续机种。

但是，Harrison指出，任天堂不可能轻率地为了DS就抛弃Game Boy的牌子。他说："对于我们来说，对一个新出的主机改名为DS是风险很高的。但是岩田先生认为我们要制作出完全不同的游戏以吸引新的玩家，所以我们改变了游戏主机的名称……在游戏的历史上，必须有一个最伟大的商标存在，我们会为之做出决断。"




↑Game Boy系列主机从1989年起掀开了掌上游戏的新时代，无数玩家的梦想从那时候走进方寸之间。

# 哈利波特游戏火爆英国市场，电影改编作品独占鳌头！




英国女作家J．K．Rowling的系列小说《哈利·波特》的最后一本于7月份全球发售，同时由第5部作品改编的电影《哈利·波特与凤凰社》也在全球开始公映。由该电影为蓝本制作的游戏在哈利·波特的故乡英国的风光程度远超其他游戏，看来英国玩家们对这位本土英雄的喜爱程度超过了其他地方的年轻人。

《哈利·波特》游戏版在本周的销量占据了榜首的位置，紧随其后的是另外一部电影改编的游戏——《怪物史莱克3》。在后面三名中，《加勒比海盗 世界尽头》排在第4位。第三和第五的位置分别是任天堂的《马里奥聚会8》和微软的The Darkness。电影改编的游戏影响力之大就见一斑。

本周所有TOP 20上榜游戏的名单如下。（统计时间：2007年9日—16日）

| |
|---|
| 1、哈利·波特与凤凰社（X360，PS3，WII，DS，PSP，PS2，GBA，PC） |
| 2、怪物史莱克3（DS，GBA，PC，PS2，PSP，WII，X360） |
| 3、马里奥聚会8 （WII） |
| 4、加勒比海盗 世界尽头（X360，PS3，WII，DS，PS2，PC，PSP） |
| 5、THE DARKNESS（X360，PS3） |
| 6、FORZA MOTORSPORT 2（X360） |
| 7、VR网球3（PS3，X360，PSP，PC） |
| 8、彩虹6号VEGAS（PS3，PSP） |
| 9、生化危机4: WII EDITION（WII） |
| 10、蜘蛛侠3（X360，PS3，WII，DS，PSP，PS2，GBA，PC） |
| 11、COLIN MCRAE: DIRT（X360，PC） |
| 12、MARIO足球CHARGED（WII） |
| 13、盗墓者：10周年纪念版（PC，PS2） |
| 14、Tiger Woods的PGA 巡回赛07（X360，PS3，PS2，PSP，XB，WII，GC，PC） |
| 15、忍者外传SIGMA（PS3） |
| 16、新超级马里奥兄弟（DS） |
| 17、OVERLORD（PC，X360） |
| 18、赛尔达传说 黎明公主（WII，GC） |
| 19、胜利时刻（X360） |
| 20、幽灵行动 尖锋战士2（PC，X360） |

# 《节拍特工》海外好调不断 《应援团》欧版火爆流行!!

在日本取得了巨大成功的《应援团》推出的美版《精英节拍特工》（Elite Beat Agents）不但在美国大受好评，在千里之外的欧洲也得到了同样的赞誉之声。国际著名游戏网站IGN给这个游戏9.5的评分，在DS游戏史上，这样的得分是凤毛麟角的。不过该作在欧洲的发售时间相当靠后，在2007年7月13日才正式和玩家们见面，这时日版的《应援团2》已经发售差不多2个月了。




↑《应援团》美(欧)版的风格与日版之间差异很大。

与一般的游戏移植不同，考虑到欧美国家的文化与日本的巨大差异，《应援团》在制作海外版的时候对人物、歌曲和剧情都进行了完全重新设计。与《逆转裁判》系列在变换语言的同时也更改人物姓名和少量桥段相比，《精英节拍特工》可以被看作是另外一个游戏。欧洲玩家接触这个游戏的时间太晚了点，未免有些遗憾；不过总比澳大利亚还好一些。目前该作还没有确定澳洲版的发售日期。是否像《太鼓达人》一样逆引进日版也没有定论。不过不管怎么说，我们这些玩家对于这个系列的3部作品已经很熟悉了。

# PG视点

本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

## 勇者恶龙华丽再战 天空传说王道降临

《勇者斗恶龙》系列正统续作《DQ9 星空的守护人》宣布移师DS之后，人们相信这个系列在任天堂的主机上会继续开花结果。后来的情况果然和大家的预料相符，除了Wii的《假面女王与镜之塔》外，Square Enix又宣布会在DS上复刻一部DQ的正统作品。在8月底，消息终于得到了证实。不过这次移植给DS的并不只是大家原先猜测的某一作，而是“天空”系列的3部作品！《DQ4 被引导的人们》、《DQ5 天空的新娘》和《DQ6 幻之大地》将全部在DS主机上推出，这对于喜欢DS和DQ的玩家说，这绝对称得上是一个天降的福音。

“天空”系列是DQ发展成熟之后，在FC和SFC上推出的作品。DQ4是这个系列在FC上的最后一作，也是“天空”系列的开篇之作。虽然这部作品不像FF3一样从画面上发挥了FC的最大机能，但是从故事情节到系统设定方面都已经达到了FC版DQ集大成的水准。SFC的5、6两作则充分发挥了任天堂主机的新机能，并且同样以精彩感人的故事和宏大的地图和世界观的设计而征服了玩家们的心灵。经过10多年的风雨，这三部作品在DQ史乃至整个日式RPG历史上的地位都是有目共睹的。




↑这是PS版DQ4的画面，以DS的2D机能来看，新版DQ的战斗画面应该不在它之下。Square Enix对DQ的制作态度向来是十分认真的。




↑DQ4是“天空”系列移植DS的第一弹，之后的5代和6代的发售日期还没有确定。

这三部作品评价相当高，但是从来没有作为一个系列出现在同一台游戏机的上面。DQ4和DQ5曾经出过PS和PS2的移植重制版，但是6代却一直留在SFC上。过去Enix把DQ1—3移植给GB的时候，大家也曾经想过后面3代可能出现在GBA上。但是在整个GBA时代，以DQ名义制作的游戏只有《DQM旅团之心》、《特鲁尼克大冒险》和《史莱姆尾巴团》等外传性质的作品。这次的移植算是圆了“天空”系列fans的一个梦想，而且重新制作的诚意也显示出Square Enix对这个系列的重视程度：首先，正统DQ从来不会在没有把握的时候移植；其次，这个系列也不会出在卖不出去的主机上。制作的时候选择DS这个如日中天的平台，移植的时候，在DS机能的范围内将游戏画面制作得尽善尽美，虽然DQ从来不靠画面取胜，但是从目前不输给PS版的效果来看，Square Enix在这次移植的时候有多用心，已经很明显了。在DQM取得了喜人的成绩、DQ9发售之前，Square Enix制作这样一组游戏，虽然含有为DS版正统DQ探路的成分，但是就游戏的移植诚意来看，确实不比PS2版的DQ5低。而且DS的双屏幕画面使玩家们能够更好地查看冒险的地图，在迷宫里的视野也更加开阔了。战斗的时候使用下屏幕输入指令的方式使战斗的节奏变得更加轻松明快。无论从哪个角度来说，这三部移植作品的诚意和期待值都是很高的。在不久的将来（SE官方情报是今年冬天），喜欢DQ系列的玩家们可以在DS上玩到这样的游戏，不得不说是一件令人欣慰的事情。

纵观掌机业界风云变化

# 日本掌机游戏周销量榜

赛尔达的魅力无可抵挡，继续傲视群雄稳稳占据榜首的位置，比第2位足足多卖了2万份。今周进入榜单的有3个新面孔，后面两款是本期攻略的主打，强烈推荐之。

## 2007年7月9日-7月15日 TOP 10

PSP阵营全军覆没，任天堂训练永不结束。NDS也正在逐步向第3方厂商的坟墓平台靠拢，只有诸如SE、CAPCOM、TECMO等老牌会社才能勉强从中分到一杯羹。期待来周哔啵猴的表现。

### 1 DS → 赛尔达传说 幻影沙漏
●任天堂 ●A・RPG ●2007.6.23



单周销量：70610

累计销量：602244

始终还是无法适应纯粹的触摸笔操作。

### 2 DS NEW 加油 我的管家日记
●任天堂 ●ETC ●2007.7.12




单周销量：50550

累计销量：50550

电子记账簿掌机版，月光族必备之物。

### 3 DS → DS眼力锻炼
●任天堂 ●ETC ●2007.5.31



单周销量：33113

累计销量：423144

自从玩过这款游戏，我的视力下降了。

### 4 DS NEW 洛克人 降临
●CAPCOM ●ACT ●2007.7.12



单周销量：27634

累计销量：27634

通关以后出现的FC版怀旧模式大感动。

### 5 DS ↓ 绽放吧！小小机器人
●任天堂 ●A・AVG ●2007.7.5



单周销量：27496

累计销量：77898

同NGC版的前作相比做出了不少改进。

### 6 DS NEW 怪物农场DS
●TECMO ●SLG ●2007.7.12

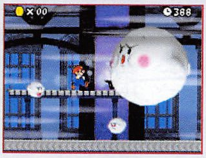



单周销量：20152

累计销量：20152

系列10周年纪念作品，表现中规中矩。

### 7 DS → 新超级马里奥兄弟
●任天堂 ●ACT ●2006.5.25



单周销量：18569

累计销量：4642403

经典作品重新上榜，水管工人气依旧。

### 8 DS ↓ 富豪街DS
●SQUARE ENIX ●TAB ●2007.6.21



单周销量：17638

累计销量：257563

首周销量就超过PSP版前作的累计销量。

### 9 DS ↓ 大人的英语训练DS
●任天堂 ●ETC ●2007.3.29

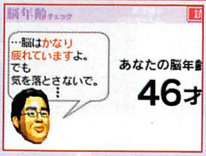



单周销量：17566

累计销量：400892

再怎么补脑日本人讲的英语还是别扭。

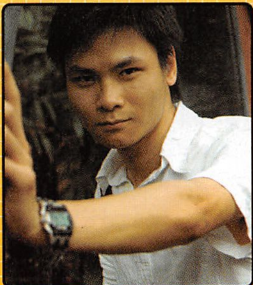
### 10 DS ↓ 更锻炼大脑的DS训练
●任天堂 ●ETC ●2005.12.29




单周销量：17258

累计销量：4508451

您的脑年龄39岁，与实际年龄差16岁。



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

# R4烧录卡流行的原因探讨

我们都已经将R4视为2007年烧录卡市场最大的赢家，这款产品是以低价袭入市场的，在这之前甚至根本连R4这个字母和数字拼合成的词都没有见过，因为市场上的主力阵容也可以说是热销标志是大家所熟知的Supercard、GBAlpha、EZ Flash这三款老牌产品，以及于2006年登陆烧录卡市场的新秀Acekard。但是，R4的出现并不是偶然的。

Supercard和EZ Flash的Slot-1烧录卡均是在2005年出现的新公司——DSGBA的OEM产品，这一时间采用DSGBA公司相关技术的产品也是层出不穷，然而业内人士却认为，国内掌握了Slot-1烧录卡核心技术的公司不超过三家。其一是老牌厂商GBAlpha，自推出第一款烧录电影卡至今，GBAlpha的产品被誉为技术领先服务全面，旗下主力品牌有M3和G6，而2006年底推出的R4其实也是该公司的系列之一，只是为了预防某些特殊情况的出现，才没有沿用原有的产品路线；从现在看来，这应该算是GBAlpha公司的远见了。其二是DSGBA公司，前面提到采用该公司技术的产品非常多，就连Supercard和EZ Flash的Slot-1烧录卡都是用的DSGBA公司的方案，更不用说市场上出现的其它一些新面目商品了。而该公司当时有两个Slot-1烧录卡方案：一种是类似N-card的内置存储空间卡带，另一种是SC DS ONE、EZ5这种使用外置TF卡的卡带，目前两种卡带都有一定的市场份额。其三是2006年才在业内崭露头角的Acekard，该公司推出的产品以Clean Rom 100%完美兼容度为宣传口号，吸引了很多对游戏兼容性看重的玩家。

然而到了2007年，GBAlpha公司的R4却占据了烧录卡市场的绝大多数份额，许多初接触的玩家甚至是以R4作为烧录卡的代名词，其余的品牌虽然市场上有销售，但是无法跟R4巨大的销量相比。可以这样来形容，R4已经卖疯了。

现在来思考一下R4热卖的原因，可以从许多方面来探讨。2006年底到2007年7月份为止，市场的热销类型是外置TF卡的烧录卡，虽然内置存储空间的烧录卡更为便宜，但是外置TF卡的烧录卡灵活性更好，可扩展性更大。而采用外置TF设计的烧录卡有两种游戏方式：一种是在运行前选择游戏的存档，另一种是在出现某些游戏不能兼容时需要下载最新的内核。前面一种方式被Acekard等烧录卡采用，优点是在有足够的技术力量支持时，能够保证完美的兼容性，只要玩家知道游戏的存档类型，就可以运行最新的游戏；缺点是玩家需要事先知晓游戏的存档类型，如果不能上网下载最新的存档列表，就需要手动地测试。第二种方式被R4所采用，优点在于大多数游戏都能够兼容，不需要选择存档类型；缺点在于一旦出现不能兼容的游戏就必须要等待官方推出新版内核。R4成功的一大原因是将优点和缺点平衡得很好，厂商每次在出现兼容性问题时都会及时地推出新内核，让玩家没有后顾之忧。

R4本身的内功也练得不错，包装有档次、做工有保证，功能也算是目前烧录卡里面最为丰富的，不但有软复位，还有金手指，玩家买了这样的卡自然放心。同时还有一个最为重要的因素，R4的售价低廉，仅需要198元就可以购入，这个价格对于R4的成本来讲虽然差距不大，但这恰好是烧录卡市场消费者觉得不错并且可以接受的价格。






| 张俊杰 | 听说PSP要出改良版，不知是几时。（猴子：平井一夫说了，就在今天。） |
|---|---|
| 读者资料 | 男，15岁，广东省云浮室玉皇路建材住宅小区第8幢403房，527300 |

# 新版PSP前瞻 NDSL摄像周边

## 严俊专栏




江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

如果说上期提到3.50全线破解是对硬降机的一场风暴，那么用不了多久新型PSP将会是席卷老型主机的风暴，而且这场不可避免的风暴已经确定会来得比预期还要更早一些。原本索尼官方就已经宣布将在9月20日发售日版新主机，目前又有消息指出索尼为了弥补当初多等近一年才拿到PSP的欧洲玩家，决定提前到9月初率先发售欧版。我想除此之外，索尼估计还是考虑到本土市场NDSL的强势，转而避重就轻主攻欧洲市场的一种销售策略吧。不过无论出于何种缘由，无论哪个地区版本先发售，都将第一时间以水货的形式登陆国内市场。换而言之再有一个月，现在市面上所有的老型PSP主机都将面临当初NDSL发售后NDS的命运，管你是硬降机还是软降机，只要是老型PSP统统直接判死刑，那才是一场真正的风暴。前不久才花大价钱弄来的音乐方块又成了一块废柴，我想从现在起每一个同行都应该有风险意识了，尽快减少库存迎接新主机才是王道。自新主机确切发售日公布以来，PSP的实际销售情况就开始不容乐观，很明显有计划购机的玩家全部把目标转向了即将发售的新主机。坦白地讲这段时间笔者店头的PSP业绩严重滑坡，昔日的支柱型机种遭受重创，当月总营业额自然不可避免地大打折扣，这黎明前果然黑暗得令人透不过气来。



好在9月份新型主机就要发售了，可以肯定PSP将迎来更高的一波销售狂潮，保守估计以后至少将有三成的PSP老玩家会购买或是以贴换的形式入手一台新型主机。按照以往新主机发售的惯例来说，首批流入国内市场的主机不会便宜，超出老型主机百元以上应该在情理之中，具体的涨幅关键要看索尼的出货量和欧洲市场的需求量来定，如果遇到缺货的情况恐怕在国内的价格将被炒上天。不过可以肯定随着接下来日版的发售，货源逐渐充足以后，情况好的话新主机在国内应该用不了太久就会恢复正常。当然我们必须还要考虑到十一黄金周的影响力，所以保守估计新主机在国庆之后应该能达到一个相对合理的价格。另一个左右新主机走势的要素就是系统破解了，据悉新主机采用了新型主板和最新的加密技术，现在尚未发售还很难讲到底需要多长的时间。不过自从PSP破解之父DA君退隐之后，后起之秀还是给了我们很大的期待，固件方面官方更新到3.52的次日，俄罗斯破解组织就发布了3.52自制固件，效率之高令人侧目。而新主机的发售又是一个新课题，达人们肯定不会放过这个扬名立万的好机会，我相信万能的黑客们不会让大家等太久。

自进入暑假以来貌似iDSL就没有正常供过货，现在断货已经有一段时间了，日前接到厂家通知有小量出货，仔细一问还只有最不好卖的蓝色机，实在令人郁闷。烧录卡方面最近也是一潭死水，R4一家独大的日子恐怕还有很长，具有讽刺意味的是R4的触角已经向东延伸到了游戏发源地日本。网络上有实拍表示R4甚至已经明目张胆地摆上秋叶原游戏卖店的展台，在国内也就卖个两百块的R4，在日本的标价是5400日元，折合人民币350元，果然还是国外的钱比较好赚啊，这是为国争光呢，还是……还真是不好说，不说也罢。另外，NDSL专用摄像头马上就要发售了，厚道的老任可不会和索尼那样发售一个和游戏无关的摆设，8月2日发售的新作《脸部训练》将是一款对应摄像头的游戏，如果价格合理的话相信届时摄像头会成为国内最具人气的NDSL官方周边。提到任天堂，本期最后再说一下Wii在国内的走势。近两个月Wii明显进入了调整期，价格从最高点的两千多元一路下滑，时间进入7月份更是大跳水，现在市面上只需要1700多元就可以搞定一套加装了IC直读的主机，碟片也慢慢卖到了白菜价。从店头的实际销售情况来看，Wii已经正式取代PS2成为最受欢迎的家用主机。

| | |
|---|---|
| PSP | 1400 |
| iDSL | 1200 |
| 小神游SP | 670 |
| 翻新GBA | 330 |
| 翻新SP | 450 |

| 胡继洪 | 要是每期都赠一个 机战玩具的组装零件那销量一定大大增加，每期必买。 |
|---|---|
| 读者资料 | 男，18岁，陕西省西安市长乐中路铭宇文体市场四排十一号，713002 |

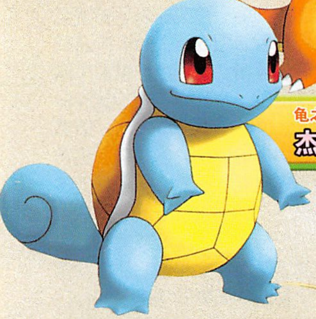
# 9月13日发售决定！



种子口袋妖怪
妙蛙种子
草·毒系



蜥蜴口袋妖怪
小火龙
火焰系



龟之子口袋妖怪
杰尼龟
水系



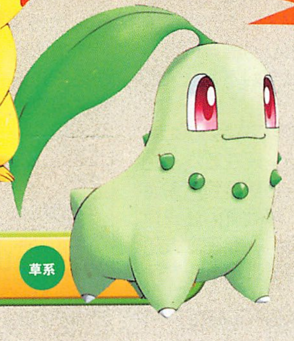
妖猫口袋妖怪
喵喵
普通系



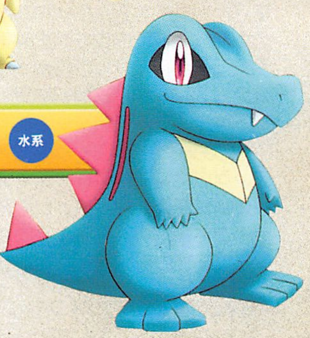
鼠口袋妖怪
皮卡秋
电系



火鼠口袋妖怪
火球鼠
火焰系



树叶口袋妖怪
菊草叶
草系

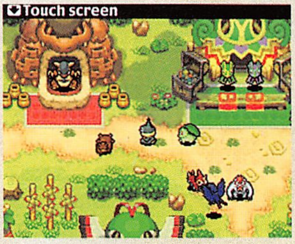


大颚口袋妖怪
小锯鳄
水系

**预定在秋季的发售日正式决定为9月13日！现在就要进入发售倒计时了，在这里，我们将继续为您奉上新内容，从故事到系统，再到通信，请一定留步慢慢看哦！**

## 主人公　你会是哪

本作的主人公是一个人类。无意中踏入口袋妖怪的世界，自己也变成了口袋妖怪。主人公要回答数个问题，根据回答，变成这里介绍的16种口袋妖怪中的一种。同伴也要从这里选择。




→伙伴要从与主人公不同的系别中进行选择。比如纲比兽和若叶龟的组合。

# 彻底探索！！朋友救助！伙伴们！《时》与《暗》的差别

ポケモン不思議のダンジョン 闇の探検隊

| NDS | 任天堂 | 2007年9月13日 |
|---|---|---|
| | RPG | 1人/各4800日元 |
| 口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队・暗之探险队 | 容量未知 | |

## 一个口袋妖怪呢！

### 使用手机先行进行"彻底诊断！"

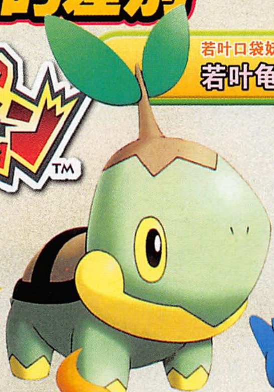
利用口袋妖怪的手机功能，可以先行诊断你与哪个口袋妖怪最相近！（不过国内玩家恐怕是享受不到了）




←会变成哪个口袋妖怪呢？先来一次提前练习吧。




↑可以得到与结果相应的画像。



若叶口袋妖怪 若叶龟 草系



企鹅口袋妖怪 企鹅仔 水系



仔猴口袋妖怪 小火猴 火焰系



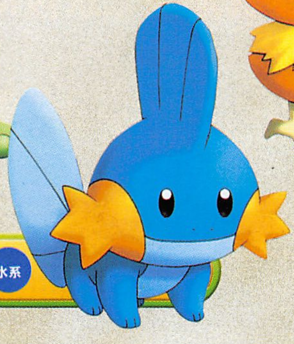
大食口袋妖怪 纲比兽 普通系



森蜥口袋妖怪 草蜥蜴 草系



幼鸟口袋妖怪 火雉鸡 火焰系



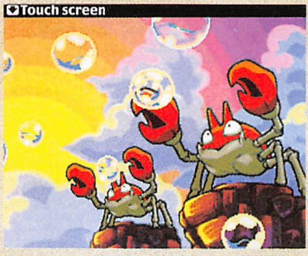
沼鱼口袋妖怪 小水怪 水系



仔猫口袋妖怪 圆尾猫 普通系

# 握有故事大门钥匙的口袋妖怪是？此外，“齿车”是？

变成口袋妖怪的主人公成为了探险队的一员，向这个世界的众多谜团发起挑战。期间要选着解开迷题的钥匙—齿车，此外，还有很多与主人公等人有重要关系的口袋妖怪。快快去寻找吧。




←屹立在夕阳下的大钳蟹。它们是父子吗？真是美丽的场景。

## 像忍者般的迷之影子是？




↑应该是在吃晚餐吧？大家正在工会的食堂中大快朵颐。看似一派和平光景……



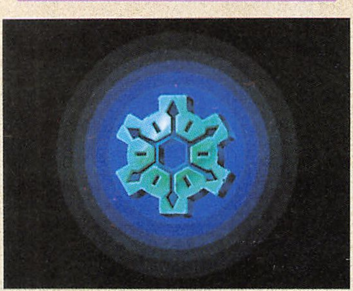

→前来拜访工会的大毒鼬。它到底有什么企图？




→小火猴和皮卡秋来到了瀑布跟前。瀑布的后面好像有些什么。是否有什么隐秘的场所隐藏在迷宫之中呢？

---

## 停止时间的宝物“时之齿车”



据说在这个世界的密林或是钟乳洞中隐藏着被称为“时之齿车”的宝物。取下后该地区的时间就会停止，所以为了不让坏口袋妖怪抢走作了很好的保护。但是……




↑好像哪里的时间已经停止了！看来时之齿车被盗了，到底是谁干的呢？




←这就是“时之齿车”。由于隐藏在隐秘的地方，所以一般的口袋妖怪连它的存在都不知道。

←隐藏在密林、钟乳洞等迷宫深处的时之齿车。由于对周围的影响极大，没有谁想拿走它。

# 朋友救助！可以利用WI-FI进行“朋友救助”！

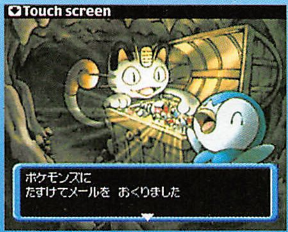
在探索迷宫的过程中用尽力量的话，所持道具以及金钱都会消失。但是利用“朋友救助”的技能就可以再次起身进行冒险。

倒下后，可以利用无限通信、WI-FI等方式向他人发送“求救Mail”。收到“求救Mail”的人只要能够到达救助地点就算救助成功。被救助的人只要接受“复活Mail”就可以在原地点复活。

## 体力不支就发送“求救Mail”！




↑在可以进行“朋友救助”的迷宫中倒下后系统会提示是否需要救助。选择“是”后……




↑“救助”不只能通过通信进行，任何联机方式都可以！

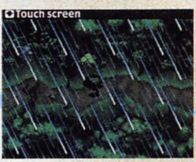
## 窥探齿车的盗贼·针叶龙

“时之齿车”异常重要。但是，窥探宝物的盗贼出现了！它的名字就是针叶龙。它到底为了什么想要时之齿车？它又与主人公们有着什么样的关联？



### 针叶龙的目的是？

←窥探时之齿车的针叶龙。它把时间停止，到底是为了什么？




↑暗夜中出现了一个疾驰的身影。它的正体是……

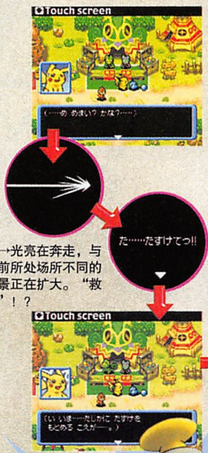





↑黑暗中浮现出的身姿是针叶龙！锐利的眼睛紧盯着时之齿车。

## “时空的呐喊”和黑夜王

主人公时常会看到不同时间不同地点发生的事情。这到底是什么？为什么会看到这些东西？某一天，有名的探险家黑夜王来到了工会，告诉了主人公有关“时空的呐喊”的事情。




↑→光亮在奔走，与目前所处场所不同的光景正在扩大。“救命”！？




↑黑夜王告诉了主人公那就是“时空的呐喊”。但是详细内容黑夜王也不清楚。






→黑夜王不仅技艺了得，知识与经验也是异常丰富。

## 前往救助地点，发送“复活Mail”。

→收到Mail的玩家要实际地前往该迷宫进行救助。以红色旗帜为目标！










←救助成功后就发送“复活Mail”吧。接收这个之后就可以完好无损地复活！

情报终于解禁！角色&系统大公开！

# ASH ARCHAIC SEALED HEAT

アルカイック シールド ヒート



《ASH》的最新情报来了！角色以及系统终于迎来了公开的这一天！各位被吊足了胃口的玩家们，就请看我们奉上的最新报道吧！

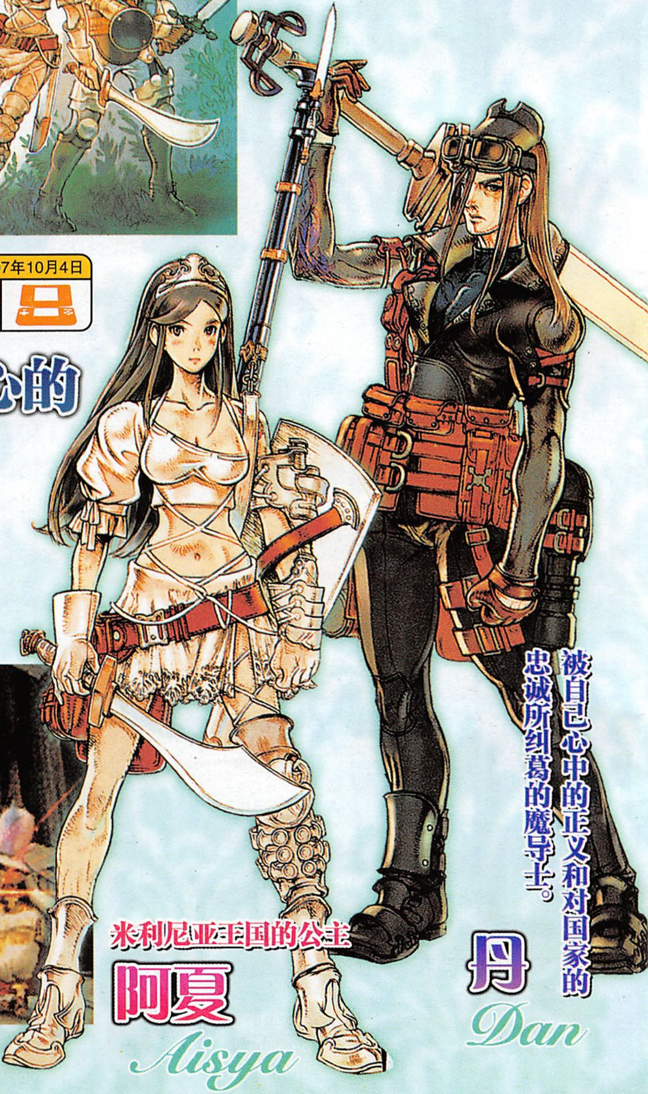
| NDS | MIST WALKER | 2007年10月4日 |
| --- | --- | --- |
| | S・RPG | 1人/5800日元 |
| ASH | | 容量未知 |

## 角色故事核心的主要人物

在这里，我们将为您介绍与本作故事有着紧密关联的角色。我们不仅为您奉上游戏中的CG图，还有本作的人设皆叶英夫先生设计的插画。



↑角色的攻击姿势都不同，每个人都充满了个性元素。



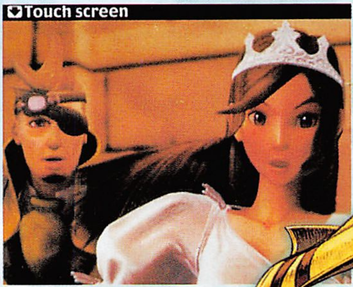
米利尼亚王国的公主

### 阿夏 Aisya

被自己心中的正义和对国家的忠诚所纠葛的魔导士。

### 丹 Dan

米利尼亚王国原本是个祥和的国家，在王国的公主阿夏17岁那年继位。就在她接受王位继承的象征——“米利尼亚的腕轮”之时，一条巨大的炎蛇出现在王国的上空。人们的欢呼变成了惨叫，瞬间，整个王国都化为了灰烬。于是，阿夏拿着最后一个腕轮，踏上了拯救王国的旅程。




布鲁内克对阿夏无比忠诚，一直跟随着她。






## 从灰烬中复苏的忠臣
## 布鲁内克 Bullnequ



→四个主要人物的插画图，画面很精美，沧桑感十足。

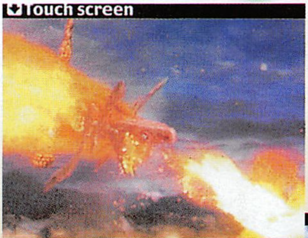
## 可以与生物进行心灵交流，拥有不可思议能力的森林居民
## 艾缪 Emu

## 充满魄力与魅力的画面一路伴随着物语

本作中的CG动画演出随处可见，而且动画中是全程语音。接下来就为您介绍一部分CG动画。



↑站在山丘上眺望四周的阿夏。不知眼前这派景色是否是米利尼亚王国。




←巨大的炎蛇吐出火焰，将一切都烧为灰烬。炎蛇袭来的场景也是用CG动画来表现。

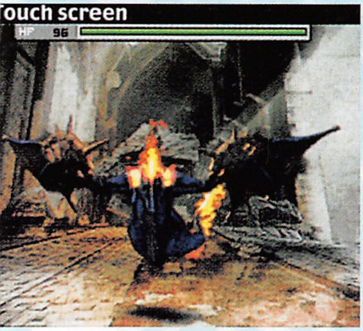


→与谜之男子相遇的场景。这个男子是否会成为同伴呢？

# 系统① 组成3人小队进行战斗 组队战略

战斗时玩家将组成队伍，和复数的同伴们一起战斗，这被称为“组队战略”。召唤灰烬之战士，组成各自的队伍。只要队内的一个人开始战斗，剩下的两个人无论距离多远都会赶来参加战斗。

## 游戏流程




←以残破的城堡为舞台，与巨大的敌人进行战斗！无论是“攻击”还是“回复”，用团队之力打倒它吧！




←选择指令。除了“战斗”、“防御”、“道具”以及“逃脱”之外，还有一个“たいき”指令，不知会有什么效果。

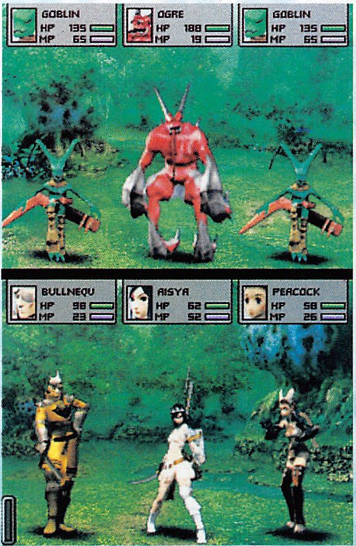
**同伴同心协力击败暗之敌人**




←选择“战斗”指令，给与敌人伤害！根据角色的不同或是战斗的发展，指令选择也会发生变化。




→战斗基本上是由一队3人进行的。阿夏身边的布鲁内克就是灰烬战士中的一人。




←这是战斗时的基本画面。上屏显示敌人的样貌以及它们的HP。此外上下画面在战斗中会频繁切换。

←下屏显示参加战斗的队伍。除了3个人的名字，还有各自的HP以及MP。

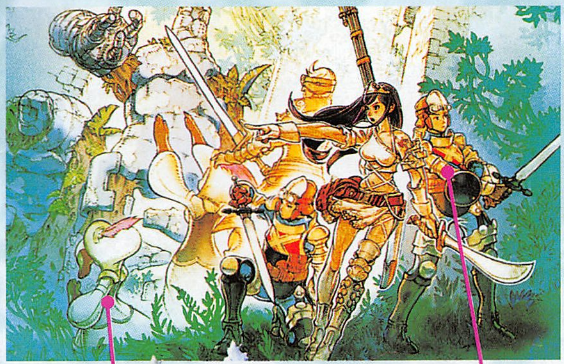
**强力特殊技！**




↑布鲁内克的攻击！画面上显示了“液体之剑”这个名字。这好像是布鲁内克的特殊攻击。

# 系统② 阿夏的强力同伴 灰烬战士

所谓灰烬战士，就是被炎蛇将身体烧毁，拥有灰烬身体的复活人类。阿夏等人通过消费“エレ”点数对他们进行召唤，并组成队伍一起战斗。他们拥有各自拿手的职业和特殊技能，下面我们就为您介绍其中一部分灰烬战士。



←灰烬战士共有7种，他们和主角们组成队伍，用各自不同的方式战斗。



## 女盗贼

近身战的格斗高手。此外，正如其名，在战斗中还可以盗取对方的道具。



## 白魔法师

擅长治愈魔法。物理攻击力很弱，所以进行后方支援是他的主要任务



## 剑士

擅长剑术，近接战的高手。攻守两方很平衡，是主力攻击手。



## 道具师

在道具师这里可以进行道具的鉴定和买卖。战斗时可以用背包中的道具进行战斗，不过总的来说是不擅长战斗的类型。



## 黑魔法师

擅长攻击魔法的魔法师。与白魔法师相同，物理攻击力很弱。在后方对敌人全体进行魔法攻击是他主要的任务。



# ソニックラッシュ アドベンチャー

超越上下双屏高低差的巨大场景，丰富的动作，用超快的速度前进！本作保持了与风竞速的疾驰感，人气动作游戏《索尼克》再次登场！本作的舞台转移到了南洋的大海，而且游戏过程中充满了丰富的新要素！不只是通过关卡，搭乘各种工具在大海上搜索宝物也是十分重要的。下面，我们就为您介绍本作的基本要素。

| NDS | SEGA | 2007年10月18日预定 |
|---|---|---|
| | 动作冒险 | 1—4人/5040日元 |
| 索尼克横冲直撞大冒险 | | 容量未定 |

## STORY

乘坐飞机寻找高能量发信源的索尼克和泰奥斯在途中遇到了风暴。飞机坠落后二人在海上漂流，来到了萨簪岛的风车村。救起索尼克二人的是从来没有出过岛的少女玛琳。为了满足少女想要冒险的愿望，以及了解自己目前所处地带，索尼克和泰奥斯开始了新的冒险。



**索尼克**

系列的主人公，不喜欢束缚和平淡的生活，自我的刺猬。拥有肉眼无法捕捉的速度。



**泰奥斯**

有两条尾巴，心地善良的狐狸。对索尼克有爱慕之心，总是伴随他左右。拥有超一流的机械知识。



**玛琳**

生活在风车村的顽皮少女，充满了好奇心。非常希望能够去冒险。不知为何说话是关西口音。

## 浮在南洋上上萨簪岛风车村！




←二次来到已经通过的关卡有可能发生新的事件噢！游戏的耐玩度极高，让你无法停下来！



# 向着散布在大海上的关卡进发吧！

故事流程将在萨簪岛以及遍布海上的各个岛屿间展开。往来于各个岛屿之间，并且通过这些地方是本作的主旨。在游戏过程中不同的岛屿可以收集到不同的素材，这样就可以制作新的搭乘物，冒险的范围也将因此而不断扩大。

**游戏的流程**

- 从萨簪岛前往目的地
- 通过关卡
- 入手制作搭乘物必要的素材
- 用新的搭乘物前往下一个岛屿



## 游戏流程1 在萨簪岛的码头确认海图

冒险之前要在萨簪岛的码头设定海图上的航路。用触摸笔将风车村和目的地连接起来就会进入海上航行模式。

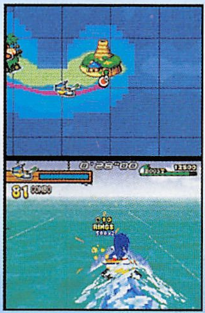


↑用触摸笔画线，将风车村和目的地连接起来就可以了。最初就先前往紧邻萨簪岛的岛屿吧。



## 游戏流程2 利用制作好的搭乘物前往目的地

航海模式中需要用触摸笔进行操作。在下屏用触摸笔躲避障碍物或是吃钱币。此外，航海模式中的动作会因搭乘物的不同而不同。





### 谨慎地躲避障碍物

←↓利用设置在海面上的跳台等道具可以作出丰富多彩的动作。



←最初的搭乘物就是这个水上摩托“旋风波浪号”。

### 最初的搭乘物就是水上摩托！




↑入手钱币，躲避障碍物，这是最基本的操作。如果频繁地撞到障碍物，说不定就会沉没……



## 游戏流程3 向着关卡中丰富的谜题和机关挑战吧

到达目的地之后就可以向关卡发起挑战了。每个关卡都是有两条路线构成的,全部通过后就可以来到BOSS这里。现在，我们就为您介绍序盘中的两个关卡。

### 关卡1 设备王国

这里一派绿色，却是个弱肉强食的世界。到处都有绿色的怪物在巡视，地形也及其复杂。还有可以在大树内部或是水上移动的机关。BOSS是一个肉食系恐龙，虽然动作迟缓却也不能大意轻敌。击倒它吧！



↑到处都有乐趣无穷的设定。冒险的一开始就是一个眩目的关卡！



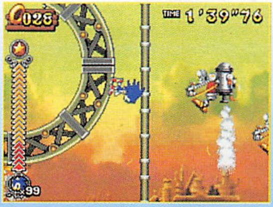
←在水面上移动不知道如果沉下去了能否在原地重新开始？

### 关卡2 机械迷宫

这个关卡中有很多的机器。好好利用风车或是蒸汽机会有意想不到的效果。BOSS是拥有两条长腿的巨大机器人，一边躲避它的下踏攻击一边踢上方的球来攻击上屏的本体。不知道攻击腿部它会不会倒下？



↑果然是以工厂为主旨的关卡。类似机械的设定随所处可见,如何活用这些机关是过关的关键。



→在类似摩天轮轨道的地方进行移动。不会掉下去吧？



# 流星的洛克人2

RPG游戏《流行的洛克人》的续篇登场了！本作中主人公将与宇宙人瓦洛克合体，在电波的世界中冒险的同时与意图侵略地球的FM星人战斗！在这里我们为您奉上本次的冒险舞台TK城镇的样子以及可以变身的新系统！

| NDS | CAPCOM | 2007年冬预定 |
|---|---|---|
| | A・RPG 人数未定/价格未定 | |
| 流星的洛克人2（暂命名） | 容量未定 | |

## 舞台在前作故事的数月后转到了TK城镇

本作的主人公还是前作中拯救了世界的“洛克人”星河昴。舞台换成了TK城镇，在这里有着前作舞台中没有的最新道具和设施，比如“空中滑板”。玩家将在这里与新的FM星人战斗，在破坏它们侵略地球阴谋的同时去帮助那些遇到麻烦的人。






↑将空中滑板“物质化”之后就可以乘坐了。

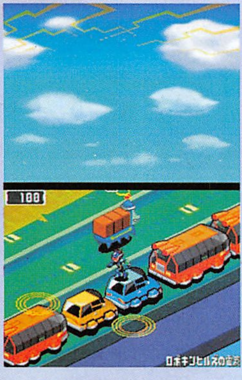



**利用空中滑板在天空中移动。**

↑将空中滑板物质化之后将会非常方便。不知能否变身为瓦洛克？




→在前作中很多的特殊交通工具都需要用触摸笔进行操作，不知本作中是否还是这样。






↑都市中有很多的人，快帮助他们解决烦恼吧。

←与瓦洛克合体，变身为洛克人之后就可以前往位于现实世界之上的电波世界。即便发生堵车的情况也不用担心。




**还可以前往前作的舞台—小玉城。**

←本作中还可以前往昴位于小玉城的家。不知能否前往新的设施或是朋友家？

### 这是新的宇宙人吗！？谜之未确认生命体出现！？

在前作中使人们陷入不安和孤独的FM星人与之合体，利用强大的力量使四周都陷入混乱。在本作中也发现了一个FM星人！周身白色，体格巨大，还覆盖着厚厚的毛皮，就像“雪男”一样。那么，它到底是……



# 借助三个种族的力量进行变身!

曾经，支配这个世界的是三个种族—“忍”、“贝尔赛尔克”、“达伊纳松”（相互是对手关系）。洛克人可以借助他们留下的遗产“矿石”，借助他们强大的力量变身!

## 绿之忍

可以通过解放隐藏在“矿石·忍”中的神秘力量进行变身。手持疾风之手里剑，利用超快的速度进行攻击。巨大的手里剑还可以攻击到远处的敌人。




↑使用冲击波一样的招数进行攻击。

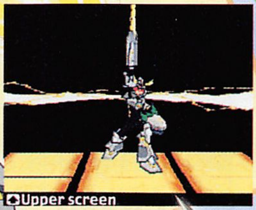


↑绿色的身体，姿态就像忍者一样。头上附着的物体就像翼一样。

## 雷鸣之贝尔赛尔克

在遥远的古代，贝尔赛尔克使用稻妻大剑支配世界。使用他们遗留下的遗产就可以变身为雷鸣之贝尔赛尔克。稻妻大剑的破坏力极高。

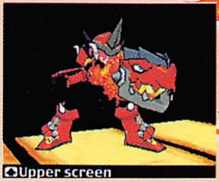




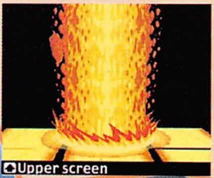

←闪电使人联想到的是黄色和黑色。骑士一般的打扮帅气十足。

## 火之达伊纳松

变身为火之达伊纳松后就可以使用火焰的力量。正如其名，使用火焰进行攻击是其长项，利用炎热拳将敌人打到粉身碎骨。看样子应该是肉搏战角色。




↑恐龙一样的武器是他的标志，从恐龙口中还可以吐出火焰!




←召唤出巨大的火柱进行攻击!



# CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

PSP | SQUARE ENIX | 2007年9月13日
A·RPG 人数未定/6090日元
最终幻想VII危机核心 | 容量未定

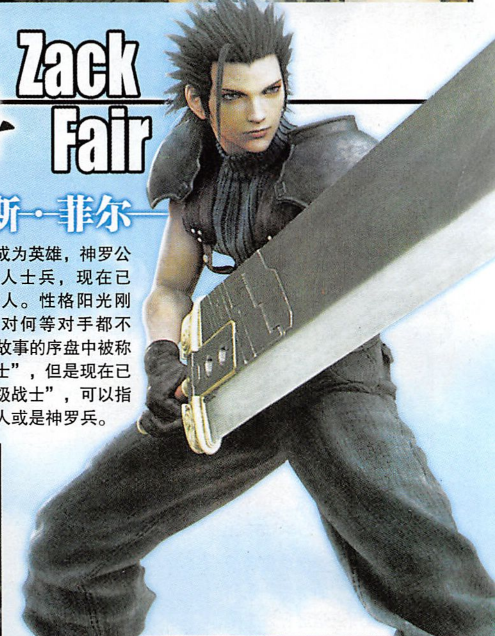


取得了大成功的RPG游戏《最终幻想VII》（以下FFVII）中的谜样青年—扎克斯将是本作的主人公。在《危机核心—FFVII》当中，将以他为中心，讲述之前的众多谜团。这次我们还将为您介绍两个在《FFVII》中登场的重要人物—艾莉斯和宝条博士。此外，还有有关战斗的最新情报，请一定不要错过。

## 男人继续战斗 Zack Fair




扎克斯再一次遇到了萨菲罗斯。两个人在追踪失踪了的安吉尔。



### 扎克斯·菲尔

希望自己成为英雄，神罗公司最强的私人士兵，现在已经是一名军人。性格阳光刚强，无论面对何等对手都不会逃避。在故事的序盘中被称为“二级战士”，但是现在已经升至“一级战士”，可以指挥年轻的军人或是神罗兵。

### 承袭的破坏剑。





←扎克斯在指导年轻的士兵，但他坦率的性格完全没有改变。



↑这次公开的扎克斯在发型上与二级战士有所不同。另外武器也变成了安吉尔之前所持的破坏剑。



## 艾莉丝·盖恩斯巴勒

被称为“古代种”，拥有特殊能力血统的末裔少女。她的能力引起了神罗公司的注意，一直处于被监视的状态。虽然处境很不幸，但还是勇往直前，丝毫不会哀声叹气。在米德加市贫民街的教会种植花卉。与扎克斯就是在那里相遇的。










↑→二人在教会相遇，一起讨论花卉的作用。艾莉丝在《FFVII》中最初以卖花少女的身份出现。

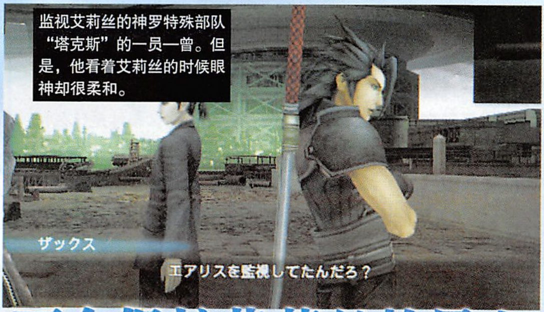
# Aerith Gainsborough 少女继续祈祷

↓二人一起来到广场，行动一致。这里果然是贫民街，四周荒凉。






二人相互吸引，共同度过的时间越来越多。但是，艾莉丝有时会露出悲伤的表情。




监视艾莉丝的神罗特殊部队“塔克斯”的一员—曾。但是，他看着艾莉丝的时候眼神却很柔和。

## 两个保护艾莉丝的男人




↑贫民街的教会是《FFVII》中克劳德与艾莉丝相遇的地方。这个教会在其他作品中也多次登场，在《FFVII·降临之子》中，曾经的同伴之一——蒂法在这里进行了激烈的战斗。




## 再次吟起的《LOVELESS》

失踪的士兵杰内西斯曾留下一首叙事诗——《LOVELESS》，而宝条貌似也读过这首诗。他觉得这首诗对研究有着很大的作用，那么，诗中到底隐藏着什么秘密呢？




# 执着于研究的科学家

宝条博士掌管着神罗公司的科学部门，是一个对研究极其狂热的博士。在《FFVII》中他也是幕后黑手之一。本作中将讲述他隐秘的过去。他的为人处事丝毫没有改变，对研究以外的事情毫无兴趣，对其他人也漠不关心，甚至让人感觉不到他是一个人类。




↑即使被杰内西斯用刀指着，也丝毫不为所动。他好像知道些有关杰内西斯“劣化”的内容……

## 在多部作品中留下影子的宝条

宝条利用大量的人体实验制造士兵。制造出萨菲罗斯的他，在《FFVII》中迎来了的人生末期。但是，在那之后3年，在《塞伯拉斯的挽歌・FFVII》中，宝条又以特殊的形式复活了。他的研究造成的影响，在各个时代都留下了残影，使主人公们陷入了无尽的苦难。




↑对相当于自己亲生儿子的萨菲罗斯，宝条表现出了不同寻常的情感。




↑在回忆的镜头中，出现了在研究所为了实验和研究一直到天明的场景。

## 制作大访谈



人设
野村哲也

制作指挥
田畑端

——扎克斯发型的变化是否说明了他的心境也发生了变化。

野村哲也（以下野村）：是的，他的心境发生了很大的变化，有些成人的感觉。

——这次还公开了与扎克斯和艾莉丝二人关系相关的内容。我想对于知晓二人命运的人来说这是无法不去期待的。

野村：本作中有很多场景都是描述二人如何勾践彼此之间关系的。我想如果大家注意到了扎克斯的发型就会明白，扎克斯与艾莉丝相遇的时候还是“二级战士”，这之间度过了相当长一段时间。

——监视艾莉丝的曾在《FFVII》中好像对艾莉丝的感觉发生了变化……

野村：曾通过监视这项任务看着艾莉丝，或许是看到她那充满阳光的性格使得自己的心情也发生了变化。

——在《FFVII》中诸多事件的根源可以说就是宝条，那么在本作中他也是重要的角色吗？

野村：本作的一连串事件可以说与宝条有着某种关系。但并不是当事人，只是知道某些个中情况而已。

——我看到转到战斗画面后扎克斯可以升级，那么条件是什么？

田畑端（以下田畑）：收集3个7之后就可以升级了，收集其他的数字还有别的效果发生。

——安吉尔的范围技也有级别设定，那么升级的要求是什么。

田畑:在战斗中出现特定演出的时候就可以升级了。通常是由三个数字的组合或是合计来决定的。

# 激烈快速的战斗




本作的战斗将采用真实时间进行，动作性极高，不过从输入指令到发动有一定时间差，可以看作是承袭了ATB这个系统。此外，还加入了对随机战斗有影响D.M.W系统以及连续技等要素。

### 与贝希莫斯的战斗



→在系列中为大家所熟悉的怪兽贝希莫斯也会登场，还会使用降落陨石的魔法“彗星”。

## D.M.W 的秘密

战斗中画面左上方表示的内容就是D.M.W。将停止的花纹与数字相组合，扎克斯就会受到各种不同的影响。无论是增加HP还是提升等级都可以。




←将安吉尔的花纹与数字7组合，就可以提升扎克斯的等级。



→将安吉尔的花纹组合的同时连续用拳、脚攻击敌人就可以发动范围技“心之猛攻”。

## 新的召唤兽！

将D.M.W的花纹组合出两个之后就会切换到专用界面，在这里可以使用强力技能呼唤召唤兽。这次新出现的召唤兽菲尼克斯在发动时可以对对手造成巨大伤害，还可以对扎克斯使用“自动的战斗不能回复魔法”。



### 召唤兽·菲尼克斯



### 用红莲之炎将一切烧尽！

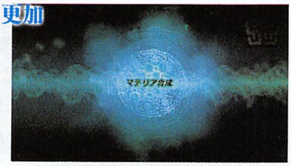



←巨大的火焰将敌人包围，看起来好像是大范围攻击技能。

## 魔石合成可能

魔石装备在武器上就可以使出各种各样的能力。在《FFVII》中出现的魔石在本作中也会出现。此外本作中还可以把复数的魔石合成，制造出更加强力的魔石。这样一来，魔石的育成与合成也将成为本作众多乐趣之一。

### 将魔石合成出更加强力的物品！



→魔石的入手方法多种多样，其中贵重的魔石有很多。有时同样的魔石也会入手复数，除了镶嵌在武器上还可以用于合成。如何分配使用将会十分重要。

### 不只是魔石，道具也可以作为素材？



←合成除了两个魔石之外，还可以加入道具。根据道具不同，获得的追加能力和效果也不同。

### 新的魔石会有怎样的力量？



→完成的魔石会追加“魔力+1”的效果。不知作为合成素材的魔石对合成后的魔石成长会有怎么样的影响？

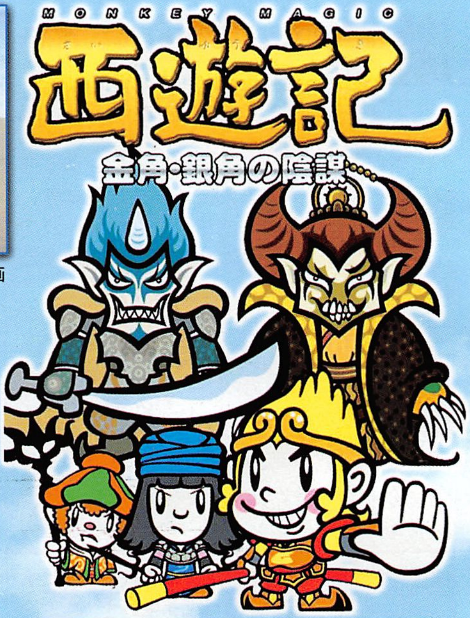


↑在日版的《西游记》中香取慎吾所扮演的孙悟空极具漫画风格。该剧成为收视率冠军！

《西游记》在国内有着极多的支持者，作为中国古典文学的四大名著之一，西游记无论在故事以及对人物的个性的描写上都有极为优秀之处。80年代出生的玩家，想必都对西游记有着极为深厚的感情，毕竟我们经历了那个时代，我们同样也有过相同的梦想。86年版的《西游记》让无数的国内为之疯狂，优秀的特技效果，优秀的化妆表现，以及精心改编的故事剧本。86年的西游记捧红了六小龄童这个中国的美猴王，也让其它国家兴起了一阵西游记热潮，日本就是其中之一。日本曾经拍过多部与西游记相关的电影和电视剧。不过唯一令人感到奇怪的就是每次在《西游记》中所出现的三藏法师都是女性所扮演，而且在剧情上虽然说包含了国内的原著，但是很大一部分还是经过自己进行修改,值得一提的就是《西游记》在日本拥有极高的人气，六小龄童在日本也有着“真正的美猴王之称”。在2005年冬季日剧中，由日本SMAP组合的人气偶像香取慎吾所主演的《西游记》，虽然说故事大部分都是和原著无关，还强行插入了许多原创角色，而且这部电视剧竟让日本编剧将其编成了一部充满了教育意义的教育片。即使是这样这个日版的《西游记》在日本也拥有极高的人气。为了进行这部电视剧的拍摄，制作组特地前往中国进行取景，分别在内蒙古自治区、甘肃省等5个地方进行取景拍摄。




↑简单的画面，简单的操作，简单的游戏进行方式，简单的敌人，果然出自简单公司之手。




NDS | D3 Publisher | 2007.07.12
ACT | 1-2人/3990日元
西游记 金角银甲的阴谋 | 128Mbit

在2005年冬季日本开始播放这部电视剧，并且获得了极大的反响，所以制作组便开始打算筹拍续集，然而在续集之前首先出现在观众面前是一部剧情穿插在电视版中的电影《西游记——金角、银角的阴谋》，故事讲述了三藏法师一行人来到了”虎诚国“，但是这里却被妖怪金角与银角统治着，为了消灭危害国家的金角与银角，三藏法师接受了公主玲美的请求，准备讨伐金角、银角，就这样三藏法师们来到了妖怪们所在的卧龙山上。这部电影是穿插在电视剧第6集和第7集之间的隐藏情节。由于该电影在观众心中拥有很高的人气，所以D3公司决定发售与电影同名的游戏，经过简单的试玩后，完全可以说这款游戏是电影的跟风作品。游戏的角色在使用招式的时候都会配给语音，此外在游戏最开始的故事介绍时也会以全程语音的形式出现。游戏还存在使用魔法的设定，但是魔法的可供选择数量实在是太少，只有6种，最让人感到气愤的就是三个角色所使用的魔法都是相同的。游戏的手感尚可，但是在作为一款ACT游戏来说，游戏的创意实在是有限，日本著名电玩杂志FAMI通给予这个游戏19分的评价，这款游戏得到这个分数还是情有可缘的，对于如此低的评分，游戏素质究竟如何？下面我们就一起来简单地对这款游戏进行一下试玩。

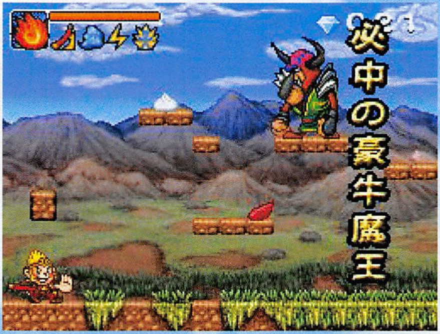
| 操作介绍 | |
|---|---|
| 十字键 | 控制角色的移动。 |
| B键 | 控制角色的跳跃。 |
| A键 | 使用魔法。 |
| Y键 | 使用攻击，连按为4连击。 |
| X键 | 切换角色，游戏中提供了三种角色可以选择，分别是孙悟空、猪八戒和沙悟净。 |
| 开始键 | 暂停游戏同时出现两个选项，分别是按开始回到游戏，按暂停回到存档选择界面。 |
| 暂停键 | 单独使用没有用处。 |
| L/R | 没有用处。 |

## 游戏的进行方式

游戏在地图上将每一关的关卡都以星形符号表示，但是令人遗憾的是不能够自由的选择关卡，而是按照系统所自动提供的顺序。在每关的游戏开始之前，玩家可以去两个地方，一个是老子的房子，另外一处就是凛凛的商店。而在凛凛的店中则可以用在关卡中收集到的宝石换取迦乳果，迦乳果总共有3种分别是50个宝石换取的迦乳果、150个宝石换取中迦乳果和300宝石换取的大迦乳果。这些迦乳果的作用就是在老子的房子中可以使用迦乳果来进行特训，所谓的特训就是锻炼玩家的反应和一些攻击手段，每个不同的迦乳果分别对应三种不同的训练方式。想要进行游戏中的正常关卡就可以选择最后一项“接下来的关卡”从而进入下一关。



正式进入游戏后，游戏的上屏会显示出游戏的关卡、玩家的得分以及关卡剩余的时间和三位主角的生命值。每关中都会有限制完成的时间，时间一到玩家就会死亡。按X切换游戏角色后另外一个角色的生命并不会慢慢回复，而是需要吃到一些道具才会回复生命，角色死亡后会自动回到取档界面，所以玩家一定要在游戏中多多存档。




## 游戏进行的目的

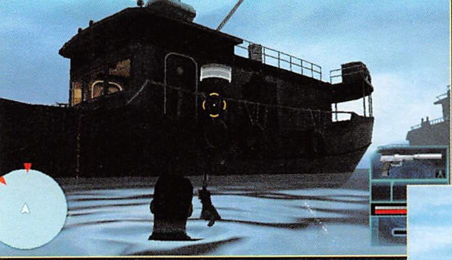
每关玩家只需要在时间结束之前到达屏幕最终的地点莲花座上就算过关，游戏中隐藏了许多的道具，获得的方法可以通过破坏墙壁或者是进入一些隐藏地点。游戏中一些隐藏地点与FC上的知名作品马里奥兄弟相似，破坏砖块和进入下水道。一些敌人都可以使用普通攻击消灭。而魔法对Boss可以造成很大的伤害。游戏中的Boss基本上都是各种名称与不同攻击方式的牛魔王，攻击套路简单，思想单纯十分好打。此游戏即使是动作苦手也可以轻松通关。



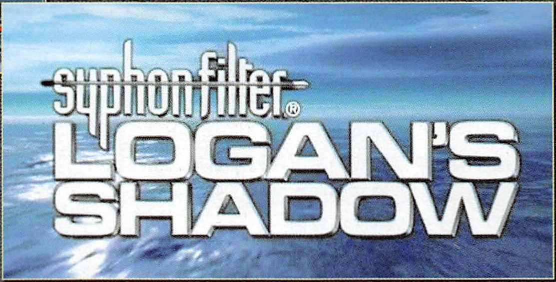
这实在是一款让人提不起兴趣的游戏，虽然原班人马配音的感觉是不错，而且在打斗的时候还会不时地传出”嘿，哈，呀“的声音，听似热血但是这种热血与游戏的Q版画面实在是太不相配了。此外每关套路单一，而且Boss缺乏创意，最让人生气的就是在攻击方式上有点太过于单一了。基本上都是相同的套路打来打去，再加上可以使用三个角色，游戏实在是简单不少。游戏就是凭借电影的名气出来小赚一笔，不过当初到了发售日一直在论坛上等候这个游戏的玩家实在是非常的多。看来《西游记》的名气现在依然不减呢！想要体验这款游戏的朋友可以试一下！ D



↑由六小灵童所扮演的孙悟空已经深入人心，而且这个形象也是十分的招人喜欢。



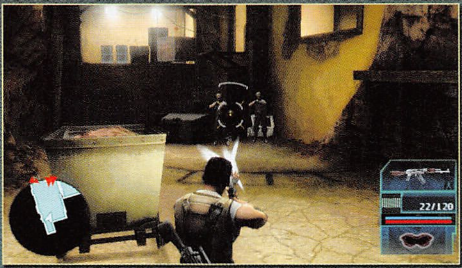
**恐怖分子再次发动攻击，这次的目标将会是遗失许久的高科技武器，大规模的杀伤性将会给政府带来直接危害，虹吸战士GO。**






这次的《虹吸战士》在画面相比前作并没有进行太多改变，然而本次的《虹吸战士——洛根之影》将会更加注重细节的表现，SCEA还在本作中穿插了大量的CG动画来给与玩家更加直接的震撼，好了在正式版游戏没有推出之前让我们一起先来看看本作的表现吧！

| | | |
|---|---|---|
| PSP | SCEA | 2007年9月 |
| | AVG | 1-2人/价格未定 |
| 虹吸战士 洛根之影DEMO | | 512K |




# 达到家用主机的水准，感动再临！




↑更好的游戏画面将会给予玩家更强烈的视觉享受，官方所说这就是完全媲美家用主机的最强画面表现，游戏发售后画面也许会优化得更好。

经典老牌作品《虹吸战士》依着副标题《黑镜》之名登陆PSP之后立刻获得了大量AVG玩家的追捧，特别是当时正处于PSP软件的缺乏时期，SCEA集合大量人手所推出的这款精心之作，无论从画面还是可玩性上都获得了极高的评价，虽然由于PSP当时拥有量本身的关系，这款作品的销量并不是很让SCEA高层满意。但是，即使这样SCEA仍然没有让销量打消续作的念头，续作洛根之影一直都在进行制作中。为了让这部作品更好地表现出虹吸战士的魅力。

## 非常强大的制作阵容！！！

SCEA邀请了美国著名畅销小说作家Greg Rucka（代表作为《Atticus Kodiak》）来进行剧本的创作，Greg Rucka表示，在最新的一作虹吸战士中老主人公Gabe会经历多个千钧一发的任务，而能否让Gabe继续生存就要看玩家在游戏中的表现。而游戏的另外一个灵魂部分——音乐，则是由上半年最优秀的史诗剧《斯巴达300勇士》的谱曲人Azam Ali负责。



# 游戏初期你所需要了解的真相！

刚一上来就是在飞机上进行战斗，战斗目的很简单那就是消灭左右两边的两个导弹发射仓，玩家一定要尽快消灭导弹发射仓，如果慢了的话屏幕上就会出现红色的5秒倒计时，时间一到就会发射一枚对准直升飞机的导弹。在消灭导弹发射仓的过程中，船上会不断地出现一些敌人，没事的时候也顺便将他们消灭吧！摧毁全部的导弹发射仓后就需要连续消灭一定数量的敌人才能完成任务，玩家可以多多利用船上的油桶来达到快速消灭敌人的目的。当屏幕下方出现任务完成的提示后，等待一小段时间会自动进入下一个情节。

消灭导弹仓附近的敌人后，直升飞机会将Gabe放到船的甲板上，然而这就意味着我们将要和敌人直接进行正面冲突，在这里需要提一下，那就是玩家一定要常常观察屏幕左下角的小地图，因为在那里会清楚地给敌人的数量以及所要前往地点的方向。消灭甲板上的敌人后，玩家可以靠近他们拾起他们掉落的武器，跟随着地图所指示的坐标点移动，多多注意搜索地上的一些箱子，因为在那里会有一些包括防弹衣和优秀的武器。一路杀敌来到导弹仓附近在那里遇到了一个小麻烦，那就是继续向前的道路被导弹仓的残骸给拦住了，这里就是我们所遇到游戏流程中的第一个QTE系统，飞机落下爪钩后按上键激活QTE接着按照△、○、 的顺序按键就可以继续情节，通过后前面出现敌人将其消灭后从左边的楼梯向上继续移动，没过多久后就又会遇到第二处QTE情节，不过想要激活它就必须先要消灭站在最上方手持火箭筒的敌人。将其消灭后按下选择键就可以激活第二次QTE，第二次的按键顺序与前次相同，通过这里后通过梯子向上走，遇到能够激活的舱门一定要使用上键进行激活，一些舱门内会有一些好用的武器，和重要文件。一路向上来到顶层后向右走消灭四个敌人，从右边的梯子一路向下，随后消灭一些敌人就会来到一个类似于百叶窗的地方，在这里按上键激活后连续按 键打开窗子就会结束试玩版的内容。

经过简单的试玩，让我们在这个游戏中发现了许多全新的东西，也正是这些东西让我们更加期待9月份所正式发售的正式版，目前还有2个多月的时间，就让我们一同期待正式版的到来吧。相信正式版的游戏品质一定会让玩家满意。

## 老战士 Gabe 的再次回归




我是Gabe，在消灭Singularity后，我并没有感到轻松，因为平息战争后所带来的代价实在是太大了，在生活中一种莫名的压力时常压得我透不过气来，也许就我本身而言实在不适合过安稳的日子，自从那件事过去不久之后我的搭档Lian Xing前往印度洋地区去度假，不知道为什么她很喜欢那种安然自在的日子，也许这就是人与人的不同吧。就在我觉得得继续过这种安然日子的时候政府高层对我又派下了一个全新的任务，那就是保护一个非常重要的机密武器，但是在那之前我要先去一艘美国海军的补给船上保护船上的重要物品。

↑更多的战争场面、更多的游戏特效、更多的全新系统、更多的敌人AI、更多的场景、更多的感动。



这是一款非常优秀的游戏续作，前作黑镜给我的印象就非常深。优美的画面与紧张的情节让小菜我欲罢不能。不过前作唯一遗憾的就是对于视角的处理以及剧情的控制，黑镜在剧情上似乎有些过于短暂，希望这次的续作洛根之影的剧情长度能够拿捏恰当，给人一种长短刚合适的感觉。此外这款游戏的音乐部分给人的印象还是相当深的，进入游戏之后立刻就可以感觉到音乐与游戏的配合极为完美，同时游戏在系统与视角上也进行了调整，在细节表现上，此款作品将会更加强化于前作，一些武器在获得后也会清晰地在身体上显示出来，主人公受伤的动作也会直观地表现，游戏中还会强化QTE系统，这个系统在游戏中随处可见，不过在试玩版中一些QTE的按键都是固定的，希望这点在正式游戏中可以改正。总之这款《洛根之影》将会是一款绝对不会让玩家们失望的作品，大家敬请期待《掌机迷》为你们送上的完美攻略。

A

DS的这款《侦探神宫寺三郎》中除了收录最新的故事《古老的记忆》之外，还有过去大受欢迎的五个故事《新宿中央公园杀人事件》《横滨港连续杀人事件》《危险的二人》《时过境迁》《红眼老虎》，这些作品早先发售于FC和手机平台，现在玩家们有机会体验这些过去的经典作品。以夸张的漫画风格呈现的《谜之事件簿》系列的6个故事也尽数收录在本作中，还有详尽的历代作品介绍和人物介绍等资料，本作堪称一部《侦探神宫寺三郎》系列的大合集。




| | | |
|---|---|---|
| NDS | ARCSYSTEMWORKS | 2007.07.19 |
| | AVG | 1人/3990日元 |
| 侦探神宫寺三郎DS 古老的记忆 | | 512M |

今年是《侦探神宫寺三郎》系列诞生20周年，在沉默2年之后，神宫寺即将面对新的挑战！在新的事件中，神宫寺三郎成为了犯罪嫌疑人，他的命运将会走向何方呢？目送神宫寺三郎被警方扣留带走的那个背影又是谁呢？

## 谜之事件簿①民俗学者杀人事件

夏日午后，神宫寺三郎与御苑洋子在山里迷了路，两人原本的目的地是山里的某家旅馆，旅馆主人为感谢两人完成委托而邀请他们前往。旅馆修建在一处比较有名的地方，本应很容易找到那里，不过两人贸然出发的后果就是彻底迷了路。正当两人为迷路的事情争论起来的时候，远处传来了尖叫声，嗅到了事件气味的洋子拖着神宫寺三郎一路狂奔，找到了一座修建在山里的别墅。别墅里刚刚发生一些异常，两人跟随女佣来到书房探查情况，一位中年男子上半身扑倒在书桌上，他的脉搏已经停止，书桌旁边的地板上躺着一支注射器，这显然是一起杀人事件，神宫寺三郎向警方报了案。

几小时后，警方完成了案件初步调查，死者是别墅的所有者，著名的民俗学者须川昭先生，他由于患有糖尿病而在这座别墅疗养，疗养期间惨遭杀害。现场第一发现者是被害人的妻子须川幸惠，由于丈夫长时间没有走出书房而担心，当她走进书房的时候发现丈夫倒在了书桌上。被害人的死因是中毒，通过注射器直接将毒素注射入体内而死亡，须川昭为了治疗糖尿病而需要注射胰岛素，因此将注射器一同带到了别墅来。此外，他的胃里还检测出尚未消化的安眠药，看来他是在睡眠期间被人杀害的。在死亡现场发现了被害人用手指蘸墨水写在桌面上的TS两个字母，书桌上放着的咖啡杯里也检测出安眠药。

本次事件的嫌疑犯是当天在别墅里的四个人：须川昭的妻子须川幸惠，须川昭最近雇佣的新女佣筱崎朋子，被害人的弟弟须川和夫，被害人的朋友渡边匠。根据警方调查结果，别墅里没有被人外部侵入的痕迹，那么真正的犯人就是这四人中的一个。

**▲须川幸惠的口供**

案发时的情况：我4点钟进入书房，因为丈夫患有糖尿病，所以想要去看看他的情况，然后就发现他遭遇了那种事情……

关于须川昭：虽然是沉默寡言的人，但是他充分地向我传递了爱意，虽然最近因为一些琐碎的事情而争吵，但是我真的很爱那个人。

关于筱崎朋子：现场的咖啡是那个女人送去的，每天下午3点她都会给我丈夫送一杯咖啡，那是她每日的固定工作。

关于须川和夫：很久没有见过他了，看来他果然为借钱的事情而苦恼，我丈夫其实也很困扰。

关于渡边匠：他很早以前就是我丈夫的朋友，我也见过他很多次，他除了去过一次卫生间之外，其余时间一直都在客厅里。

**▲筱崎朋子的口供**

案发时的情况：我在打扫其它房间的时候突然听到了太太的惊叫声……急急忙忙赶到书房的时候看到太太呆站在那里……顺着太太的视线我看到老爷倒在书桌上，到现在我还无法相信老爷已经去世，简直就像做了恶梦一样。

关于须川昭：给老爷送咖啡确实是我的工作，今天也跟往常一样3点钟把咖啡送到了书房，但是没有想到咖啡里竟然有安眠药，我根本没有注意到这个。

关于须川幸惠：虽然我不想说太太什么坏话，但是像她那样挥霍钱财的人我还是第一次见。

关于须川和夫：虽然听说过老爷有一个弟弟，不过我以前从来没有见过他，我是最近才到这里来工作的，老爷不时常说起关于自己的事情……

关于渡边匠：我最近才来这里工作，不是很清

楚，但他好像很久以前就是老爷的好朋友。

**▲须川和夫的口供**

案发时的情况：突然听到了幸惠的惊叫，就和渡边一起跑到书房，看到呆站着的幸惠和女佣，没有想到竟然发生了那样的事情……

关于须川昭：我已经3年没有见到哥哥了，没想到在见到哥哥之前他就去了……我来这里真的只是为了借钱，但是他是我这世上唯一的哥哥对吧？我虽然是个一事无成的男人，但是我也清楚哪些事情能做哪些事情不能做。

关于须川幸惠：表面上假装和哥哥是一对感情很好的夫妇，但是我觉得他们之间有点……

关于筱崎朋子：我完全不知道那个人的事情，也没有听过她的名字，哥哥居然找了她当情人，不过死后可就没意义了。

关于渡边匠：渡边的事情我很熟悉，他从大学时代开始就是哥哥的好朋友，他上午见过哥哥之后就一直待在客厅里，不过3点之后去过一次卫生间。

**▲渡边匠的口供**

案发时的情况：我在客厅跟和夫交谈的时候突然听到书房传来惊叫声，幸惠和女佣都显得很惊慌，说实话我到现在还很慌乱，没有想到他竟然被杀了……

关于须川昭：我今天到别墅之后就见到了昭，那是上午时候的事情，他当时的情况看起来不太好，后来我就一直待在客厅里，没想到那成为我们最后的见面……

关于须川幸惠：大概4点钟的时候她去看昭的情况，之前一直在和我们交谈，偶尔去取一些饮料给我们。

关于筱崎朋子：筱崎……朋子？好像是最近才雇来的女佣，我不太清楚，不过和昭交谈的时候他提到过她。

关于须川和夫：以前跟昭一起三个人相处不错，不过有3年没有见面了，他也是来探望昭的吧。

推理开始：

这起事件最初的注目点是书房，作为案发现场，书房里有一样本不应该存在的东西，那就是书桌上的TS字样。因为被害人喝下了混有安眠药的咖啡，然后被毒杀，也就是说在被杀害的时候被害人是处于睡眠状态的，因此绝不可能用手指蘸墨水留下TS字样暗示凶手是谁。既然TS是犯人故意留下的陷害别人的信息，那么如果筱崎朋子是犯人的话，她本来就拥有充分的不在场证明，故意留下信息暗示凶手是自己的做法完全没有必要，因此可以排除嫌疑。而另外一个可以排除嫌疑的人是须川和夫，因为他和筱崎朋子从来没有见过，也不知道对方的姓名，TS暗示筱崎朋子的事情过于巧合，也可以排除。那么剩余的嫌疑人是须川幸惠和渡边匠，而犯人必定是须川幸惠，渡边匠只在下午3点钟之前进入过书房，之后所有人都能证明他一直待在客厅，因此拥有充分的不在场证明。说须川幸惠是犯人的决定性证据是进入现场的顺序，可以推断她在与渡边匠和须川和夫交谈期间，以准备饮料为借口进入厨房，在须川昭的咖啡中放入安眠药，4点时假装察看须川昭的情况而进入书房，用注射器毒杀丈夫之后将凶器丢在地上，握着须川昭的手写下TS的字样嫁祸筱崎朋子，布置完这一切后再假装发现丈夫遇害的事情，故此犯人毫无疑问就是须川幸惠。






作为老牌侦探推理游戏系列，《侦探神宫寺三郎》的作品数量其实很多，从最早的FC平台到后来的PS，手机平台的作品和小说也推出过好几部，但是由于国内玩家接触不多，这个系列的知名度恐怕还不如动漫改编的《名侦探柯南》。早在两年前GBA上曾经推出过《侦探神宫寺三郎 白影少女》，作为GBA时代末期为数不多的优秀侦探推理游戏，该作受到了推理游戏爱好者的关注，在沉寂了两年后，系列新作终于跨上DS。若将整张卡带的容量用来装一个完整的推理故事，恐怕就算全语音也会显得很枯燥，厂商借推出新游戏之机，将过去大受欢迎的几部作品稍加包装一并放入卡带，让后来喜欢上这个系列的玩家有机会回味当年的经典。除了12个推理故事之外，游戏中还有详尽的作品介绍与人物介绍，以帮助玩家更好地理解每个故事的背景，使玩家更容易投入到游戏当中去。

A

**是否还记得，SNK带给你的震撼，是否还会想起，第一次玩格斗游戏时的感动。SNK如今虽然已经名存实亡，但是它以前所创造的格斗游戏作品,将会成为历史中宝贵的一页。在国内很多玩家都会极为熟悉如《拳皇系列》、《侍魂系列》、《合金弹头系列》等优秀的游戏作品，在SNK的格斗游戏中,一般都会把一名角色的个性突出的很直白,让玩家一眼就能看出这个角色的性格,在早期都是充满了男性的格斗世界中,SNK的杂烩型格斗作品《拳皇94》首次出现了多名女性格斗家,在她们的眼中,这是一个美妙的世界，面对这些曾经的战士们,让我们共同进入属于她们的世界。**

# 曾经的战

## 想起战斗时的神情 胜利后的笑颜



“用心制作出每一个格斗家”，这曾是SNK公司早期的内部口号之一．早期的SNK说到并且做到，在SNK的手中，它所制作的格斗家无论男女，性格特点都十分鲜明。2007年6月14日SNK在NDS上发售了移植自手机以众多女性角色为题材的恋爱游戏——《回忆之日》，在游戏中玩家要扮演自己，与SNK旗下的众多女主角们谈一场轰轰烈烈的恋爱。在游戏中SNK为了配合游戏的背景将女性角色的背景故事进行了很大的改动，那么这些女性格斗家们曾经都是来自于哪里？她们以前有过什么故事？让我们从SNK的创业开始说起。

在1986年4月曾经隶属于I.R.E.M旗下的“新日本企划”公司在社长高滕良彦的带领下正式改名为S.N.K。而这个名字的由来便是“新日本企划”公司每一个单词的首字母。同年这个全新的名字为了快速地进入市场，SNK内部决定使用它们早已经在研制当中的一款声音处理芯片，这款芯片可以说是倾进了SNK当时的全部财力，如果搭载这款芯片的游戏失败，那么SNK将面临着破产的危险。狠下心来的SNK将这款芯片用到了正在制作中的游戏《雅典娜》上面，而这款芯片最为主要的目的就是用来播放当时日本一位著名偶像派歌手所演唱的游戏主题曲。但是并不知道玩家对待这款游戏的态度究竟如何，抱着大不了一死的心态游戏推出了，也许成功是必然的，《雅典娜》这款游戏果然在日本国内引起了极大的反响，最为让人吃惊的就是玩家在游戏中听到了完整的由那名偶像歌手所唱的游戏主题曲。业界震惊了，在当时音源芯片的音频输出如此薄弱的情况下，想不到SNK的技术实力竟然已经达到了如此的境界……此外游戏的创意在当时也是十分的新颖，首先女主角雅典娜身穿的三点式服装在当时已经是非常的大胆……而且当时的ACT的类型都属于没有左边世界，而雅典娜却可以自由地左右横移，利用这点玩家可以轻松地找出隐藏在石壁中的道具和一些武器，游戏引入了RPG的装备设计，随着游戏过程的逐渐深入，玩家可以得到雅典娜所拥有的盔甲，在消灭一些持有武器的敌人后，它们的武器就会掉下，这时玩家就可以将其拾起自己来使用，大量分支的设计以及引入马



# 士们



文责/菜团

里奥的“头顶砖”这些众多优秀要素的结合使得SNK的名气越来越大，基版的订货量爆增，SNK的死命一搏，终于换来了应有的回报。慢慢地SNK在市场上逐渐打出了自己的旗号，然而让SNK真正走向成熟路线的则是在1989年所投资开发的“NEOGEO多线路视频系统”。在1992年SNK制作并发售首款100M容量游戏《龙虎之拳》里面最大的特点就是能够将女性角色的衣服打爆。1993年SNK发售了著名格斗游戏《饿狼传说II》，在这个游戏中首次登场了著名女性格斗家不知火舞,她所穿着的忍服性感大胆，在当时吸引了无数男性玩家的目光。也正是从此时开始SNK开始努力地刻画女性格斗家，在早期的同类格斗游戏中SNK旗下的女性角色也是最多的。在《拳皇94》中SNK将旗下著名格斗游戏作品的角色一次性大杂烩地搬了上去，而也正是从此作开始，一些曾经的游戏角色也正式由此脱胎换骨。而在首款刀剑类格斗游戏《侍魂》中，虽然女性角色只有两人，但是SNK却非常成功地塑造了娜可露露这个角色，特别是在剧情的刻画上。回到开篇，不管是《格斗之王》也好《侍魂》也好，“用心制作出每一个格斗家”是SNK早期所用心去实现的口号之一。



←能够和这么多美丽而又富有性格的女性恋爱是一件多么幸福的事情。



## 不知火舞

开创格斗美女性感路线的元祖级人物，从《饿狼传说2》开始就一直是众多玩家心目中的女神。著名的“日本一”胜利姿势和充满诱惑曲线的身材是她的标志。作为不知火流忍术的继承者，舞的个人能力自然不容忽视。作为一个不知火流的“Kunoichi”（女忍者），舞从小就在师傅的教导下进行着严格的训练，也正是在训练中与来自于外国学习日本忍术的安迪结识，并且相恋。舞拥有男性忍者不具备的特殊能力——迷惑敌人。应该说那身前卫暴露的忍者装从忍术的角度来说是为了吸引敌人注意力的。在他们看到波涛“胸”涌的不知火舞的身材而分神的时候，“超必杀忍蜂”的致命攻击就会袭来。看来要做一个女忍者,没有漂亮脸蛋和身材是不行的(笑)。“像蝴蝶一样飞舞，像蜜蜂一样刺杀”正是对不




知火舞攻击方式的描述，她的招式在格斗中充满了美感，也难怪会有这么多fans的支持。不过她本身在格斗的时候，不就拿着两把大fans（扇子）么。看起来聪明美丽的她，一直都在傻傻地追着安迪，能够与安迪结婚则是她目前最大的理想。不知火舞是众多女性COSPLAY的对象，也许因为COS她能够让女性变得更加美丽吧？



## 夏尔米

从97年开始，夏尔米作为KOF的原创角色，与猛男七枷社、正太克里斯组成的“大蛇队”一直是选用率最高的队伍之一。和其他SNK女性角色不一样，夏尔米最大的特征就是盖住眼睛的头发和嘴角上的微笑。眼睛是心灵的




窗户，在其他女生们为了获得人们的垂青而大放特放秋波的时候，夏尔米选择了“掩盖”——用额头上的短发将眼睛遮了个严实，这样一来却给大家带来一种神秘感。正所谓“物以稀为贵”，玩家们越是看不到她的眼睛就越对她感兴趣，加上不输给其他女性角色的实力，夏尔米的魅力带动了不少人气。尤其是97中“大蛇之血”复苏之后的“荒原雷电之夏尔米”，在觉醒的瞬间让玩家看到了她的眼睛，但是那时候的眼神却闪着恐怖的光芒。无论是原版还是大蛇版的夏尔米，都吸引了无数为之倾倒的人。比较有趣的是夏尔米也是乐队成员之一，而与她组成乐队的人就是猛男七枷社和正太克里斯。



## 麻宫雅典娜

如果以资历而论，麻宫雅典娜是SNK系的各位女子格斗家里最有发言权的。因为她早在1987年的街机和FC游戏《雅典娜》中就出现了，几乎和拉尔夫、克拉克等人（来自街机版《怒》）是一个时代。虽然当时的小雅典娜只有不到10岁，但是在动作游戏里上天入地的冒险不比在KOF的生死格斗中轻松多少。不过SNK早期的街机游戏到了90年代在玩家们心目中留下的



印记已经不多，在制作KOF之初，SNK希望通过更多的女性角色拉动游戏的人气，于是雅典娜也被请到了“拳皇”大赛中。因为她与椎拳崇同在中国拳法家镇元斋大师（？）门下，所以“超能力战士队”从94年开始一直被算作是中国的代表队。雅典娜作为从小在中国接受培训的强力“外援”，此外她还是一个偶像明星，同时身兼主唱一职，无论在中国还是日本都有支持者，大概就像打乒乓球的福原爱一样吧。



## 莉安娜

从96年开始，莉安娜作为哈迪伦的继承者出现在KOF中，与拉尔夫、克拉克两位前辈一起代表“怒之队”参战。在97之前，没有人知道她是大蛇一族八杰众血统的继承者。在她小的时候，受到“恶魔牧师”盖尼茨（Goenitz，KOF96最终BOSS）的引诱，她的体内出现的“大蛇之血”的力量发生暴走，使她杀害了自己的亲生父母（因为她的父亲拒绝与盖尼茨合作唤醒大蛇的力量），还有村子里的许多人。幸好哈迪伦路过此地，暂时收留了她。之后他发现了这个女孩的格斗能力，于是决定把她培养成战士。在KOF97中，她的血液受到大蛇的直接指引而暴走，和八神庵一样，在咳血之后变成攻击欲望强烈、攻击力惊人的杀人机器。“暴走莉安娜”作为97的中BOSS，实力之强令人刮目。不过在恢复正常之后，莉安娜的暴走能力受到制约，她被继续留在怒之队里。莉安娜的冷酷在游戏中被表现得




淋漓尽致，胜利后那几乎不会微笑的表情与开场时寒冷的机械式对白，这一切都表现出莉安娜曾经所经受过的痛苦与受训的严格，她是一个不会笑的女孩，也许正是这种冰冷的感觉才会更让人产生怜爱之心吧？



## 京

从《龙虎之拳》系列中脱颖而出的男装丽人。在龙虎1的时候，由于误会和坂崎良交手，直到被打败之后，坂崎良才发现她是女性。到了2代的时候，她的人设追加了耳环等首饰，使玩家意识到这个角色不仅仅是单纯的“男人婆”类型。虽然身手敏捷，招式强悍，但是King身上的女性气息依旧不减，这使她能够区别于当下一些流行文化里面“中性”角色。King并不是中性人，从她平时经营酒吧、照顾体弱多病的弟弟以及参加KOF比赛等事情中，我们可以看到这名女子的温柔和坚强两个方面。而且作为每一届KOF都参加的角色来看，她在众多玩家的心目中




的地位也是蛮高的。顺便说一句，King使用的格斗流派是泰拳，但是她更注重美观和实用性。在CVS1代中，King与街霸中的Sagat对阵时，向面前这位老前辈致敬的场面也使人赞叹。



## 玛丽

布鲁·玛丽（Blue Mary）的真实名字叫玛丽·莱安（Mary Ryan），从小在只有父亲的家庭中成长。和她的父亲一样，她选择了警察这个职业。她的搭档布奇（Butch）在一次任务中失踪之后，她在自责的推动下投入更多案件的调查，最终碰到了“饿狼”特瑞·伯格。从《饿狼传说3》开始，玛丽在调查吉斯、秦氏兄弟以及山崎龙二等人的事件中，她与特瑞之间的感情也朝微妙的方向变化。从97年开始，玛丽出现在KOF大赛中，但是一直没有固定的队伍。从97年“特别队”到99年的女性格斗家队、2000年的




饿狼队再到KOFXI中的特工队，她大概是KOF里跳槽最多的女性角色了，这也和她的职业性质有关。“以警察形象出现的硬派女性角色”使人容易想到街霸中的春丽，但是玛丽在出场几次之后，她自身的形象也已经被玩家们熟悉。



## 藤堂香澄

大概是因为藤堂龙白这位大叔的魅力相对来说还是不太够，SNK在制作《龙虎之拳外传》的时候设计了这个角色。看来要将藤堂流古武术发扬光大，不靠MM来拉人气还是不行的（笑）。香澄作为继承日本传统武术的角色，一身合气道服的装扮似乎成了她的招牌。不知道是幸运还是不幸，在港漫《拳皇》中，她和草雉京被强行撮合成一对，然后被“邪恶”的八神庵绑架、折磨，最后杀害。还好这只是同人暴力漫画里的肥皂桥段，只是因为她没有在97和98中出现，所以这个谣言在不少中国玩家里还是有市场的。直到99年她再次出现在KOF里的时候，很多人才发觉自己看的原来是非官方的漫画而大呼上当。不管怎么说，能够再在KOF里看到这个角色的感觉还是不错的。毕竟是最具有日本风格的传统型角色嘛。







## 麦卓、薇思

这两位御姐从94到95，一直以卢卡尔的秘书的形象出现。所以不少人都以为她们是卢卡尔的心腹。实际上正好相反，她们两个是大蛇四天王中的一人——盖尼茨派到卢卡尔身边搞“无间道”的角色。由于卢卡尔为了自己的野心而想利用大蛇之血的力量，盖尼茨挖掉他的一只眼睛作为惩罚。但是他又对这个人顽强的生命力产生了兴趣，于是他分了一点大蛇的力量给卢卡尔，但是警告他不要乱用，否则会招来杀身之祸。麦卓和薇思就是盖尼茨留下来“照顾”他的。与其说是做秘书，不如说是监视更贴切一些。在卢卡尔举办的两届KOF中，她们的工作是协助大会的举办工作。但是到卢卡




尔在95中因为使用大蛇之血暴走而自取灭亡之后，她们两个再次听从盖尼茨的安排，和八神庵结成一队，目的是利用他的力量使大蛇复活。对于八神来说，他的目的只是向草雉家复仇，至于跟谁合作都无所谓，反正都是互相利用的关系。但是在战斗中，麦卓发现八神的力量甚至在盖尼茨之上，于是她和薇思决定帮助八神，在背后反捅盖尼茨一刀。当盖尼茨发现两个部下背叛自己时，一切已经晚了。不过他在临死之前警告她们两个，她们将死在自己新“主人”的手里。果不其然，八神的大蛇之血在他体内觉醒之后，他陷入了疯狂的状态，用极其残忍的手段将麦卓和薇思“杀害”了。

在KOF96八神队的结局中，玩家可以看到麦卓与薇思的剪影被八神暴虐致死的样子。之后两人便一直没有下落。虽然她们在98中又一次出现，

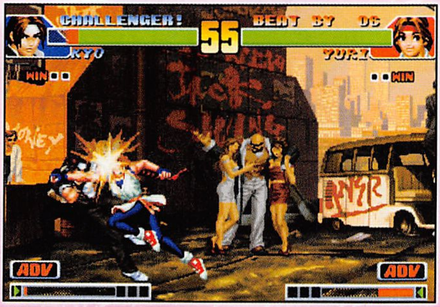



但是这一作的故事并不在SNK的官方记录之内，她们的生死也成了悬案。一直到2002年，这两人再一次出现在玩家面前，人们才知道她们两个确实活了下来。有一种说法是，薇思看到八神暴走时为了自保而使八神产生了幻觉，让他以为自己已将二人杀死，之后她们就趁八神的神志尚未清醒的时候逃走了。不管怎么说，她们两个从身手、智商以及处事态度方面确实很有一手，她们也被誉为被妖艳与高贵不可思议地完美统一的女子。

## 坂崎尤莉



作为坂崎家族的一员，由莉最初扮演的角色只是和马里奥中的碧奇公主差不多的弱女子，被人绑架之后等着哥哥来救。但是从《龙虎之拳2》开始，她作为可以使用的角色在游戏中大展身手，而且武功不弱，让玩家们搞不明白为什么她会在上一作中被掳走。大概是因为SNK觉得既然创造了这个人物，就要将其充分利用的缘故（以上说法来自《96格斗天书》）。不过她在《龙虎之拳》里只登场了一次，其他更多的几次多是在KOF中。从94年开始，由莉、King和不知火舞组成的女性格斗家队一直是这个游戏中的亮点所在。之后由于老爸的引退，由莉被强行拉




到龙虎队里，不过受欢迎程度依旧不减。另外由于《龙虎》系列与CAPCOM的街霸系列相互恶搞的微妙关系，在2001中她的新技"百合蝶燕舞"几乎是模仿豪鬼的"瞬狱杀"，也令玩家们大跌眼镜。

## 神乐千鹤



一个身穿白衣的女巫，她自己的身世从来不愿意与人谈起，她的出现是在king of fighters96大会中，作为主办人的身份登场，在KOF96大会中本来神乐想要与京和庵共同组成一队，为了这个目的她亲自将邀请函送到了八神庵的手中，举办这次的大会最为主要的原因就是想要消灭尚处在觉醒中的大蛇之力。将邀请函交给庵之后，庵只是随口问了一句："京那个家伙会参加吧？"神乐微笑着答了一句"当然"，可是

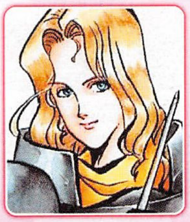



此时两个意外的来访者打断了这个会面，她们就是一直监视庵动向的麦卓与薇思二人，她们此行的目的就是为了再一次邀请庵加入她们的队伍。"如果和你们组队的话那么我就可以和京那个家伙打了"，八神心中这样想着，但是神乐所给出的出场条件就是必须由她们三人共同组成一队，只有这样凭借三个人的力量才能够消灭大蛇之力。可是后来由于庵心中一直想要与京战斗的执着，最终还是脱离了神乐所构建的三神器队。神乐千鹤作为这次大赛的举办者，同时也是最终的试炼者，因为只有能够赢她的人才有资格和能力消灭大蛇之力。证明了优胜队伍的实力后，她请求帮助一同去封印住即将被解放出的大蛇一族力量，于是优胜队与大蛇一族八杰集的首脑"暴风"——高尼茨开始了战斗，阻止他正要进行的大蛇阴谋，而战败的暴风自己结束了生命。在KOF96中初次登场的神乐作为Boss来说实力要远比真正Boss

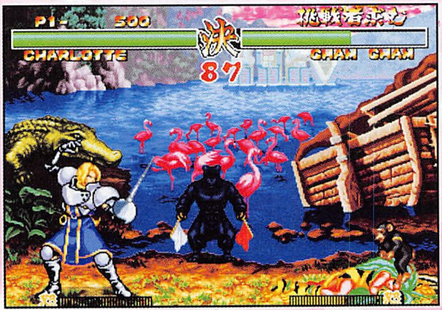


高尼茨更强，而她一身白衣的女巫形象也从那时起开始让玩家铭记于心。早在KOF95时，开发人员就开始真正进行拳皇的剧本设计，而不是以94那样的知名格斗大杂烩，在故事设计中三个角色；京、庵以及神乐被描写成背负三种神器宿命家族的转世，而然在KOF96中设计者也让最后一种神器的拥有者神乐千鹤正式出场，至此三神器才正式凑齐。如果说庵是一个为了宿命而活着的男人，那么神乐就是一个将各种宿命串联在一起的引导者，也正是这样两个张狂的少年才会连起手来消灭大蛇。在Kof97中三神器队伍的结局极为感人，而由神乐、不知火舞和king三人所组成的女性队伍的结局却完全相反，将神乐那种忧郁的神情展现得淋漓尽致。总之这是一个很美的女人，她的成熟气质是一般女性角色所不具备的。

## 夏洛特

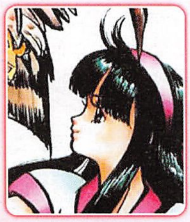


出现在《侍魂》中的传奇女子，她是法国革命的传奇人物，虽然只是一名女性，但是却拥有比男人更加顽强的斗志，她曾经为了拯救遭受动乱的祖国而奋勇战斗，和其他的剑士们共同消灭了天草四郎时贞，在战斗中她展现出完全不输给男人的勇气与技巧，甚至在生命受




到威胁的时候还一直坚持作战。她的这种精神深深地鼓舞了在他身边战斗的伙伴。她最初在《侍魂》中出现的时候是一个很强的角色，在当时很多玩家都将她称为“三角剑”，原因就是她的重刀在使用的时候是以三角形而做出攻击判定，在一代使用她的时候甚至可以不用使用其它的招式一直用重刀就能够轻松通关，在对战中她也十分好用，但是真正让她走红的并不是一代，而是《侍魂》系列中的巅峰作品《侍魂II——霸王丸地狱变》，在背景以及角色的丰满度上都达到了最为完美的设计。2代中将凡尔赛皇宫墙的背景换成了剑士共同讨伐天草四郎时贞的大幅油画，她胜利后的动作以及笑声都是经过重新设计，在二代中这个角色在重刀的判定上做出了调整，使用重刀看准对手的起跳时机用来对空或者是跳起来打逆向都变成了十分好用的进攻手段。这个角色在官方所定义的是“不让须眉的女剑客——夏洛特”。

## 娜可露露



在《侍魂》中最初登场的巫女角色，她被设定成为对万物都抱有爱心的角色，活泼开朗，性格善良，由于血统的关系所以使它具有与大自然以及动物沟通的能力，在她的场地中我们可以看到许多由她抚养和保护的各种动物们，其中她身边的鹰玛玛哈哈则是她一手培养和训练



出来的，玛玛哈哈在战斗中可以给予她许多的帮助，由于天草四郎时贞的出现，导致世间万物开始受到魔物的侵袭而发出哀嚎，作为热爱自然的女孩，娜可露露同爱鹰玛玛哈哈一同踏上了找出元凶的旅程。

娜可露露本身是美丽的，但是她的善良要远远大于她的美丽，在充满了血腥味道的《侍魂》中，她胜利后所展现出来的笑容是如此的美丽，如此的纯洁。她随时所散发出来的香气就是来自于大自然之中，如此清新。她的出现让玩家在经过一场血战之后仿佛看见了一个美丽的天使，与血那鲜红一般的颜色，成为了强烈的对比。在侍魂中她就是美丽的化身，看到了她仿佛你就会找回心中的那份纯洁。

现如今所流行的cosplay中，《侍魂》里面被人所cosplay最多的就是娜可露露，而2001年SNK还在PC与DC上面发售了一个专门以娜可露露和莉姆露露姐妹为题材的GIL GAME游戏，名字叫做《娜可露露——那个人的礼物》，足以可见此女的人气之高。

## 查姆查姆



查姆查姆是来自南美玛雅的少女，最初在《真侍魂》中登场，是前作里筋肉大刀男塔姆塔姆的妹妹。和《侍魂》中其他的女子不同，来自蛮荒大地的查姆查姆从外表到举止都有很独特的风格（话说玛雅怎么说也算个失落的文明，但是这对兄妹却被描绘成十足的野蛮人的样子，而且怎么看都不像是美洲的印第安人……）。带尾巴的虎皮装、猫科动物的耳朵、手甲和脚爪是她的基本装束。根据《真说 侍魂》中的设定，这件衣服是她的同族好友乔娜乔娜（チョナチョナ）为她制作的。

虎皮装，绿色头发，这样的设定确实容易使人想起《福星小子》里的拉姆来，连名字都很相似。还好这个角色不会放电（笑）。虽然查姆查姆来自凶悍的原始部族，但是她的身材娇小可爱，受欢迎的程度当然也不在其兄之下。她使用的武器是和身材很不成比例的回旋镖，在众多中规中矩的人物中显得特别突出，在《真侍魂》推出之后，她的人气直追娜可露露和夏洛特，成为该系列中最受欢迎的角色之一。

可惜查姆查姆在这个系列中登场的机会并不多。街机版的《斩红郎无双剑》和《天草降临》中并没有出现她的身影。直到PS版的《天草降临Special》推出之后，应广大玩家的要求，查姆查姆才和斩红郎一起成为可以选用的角色，但是只能在VS Mode中使用。



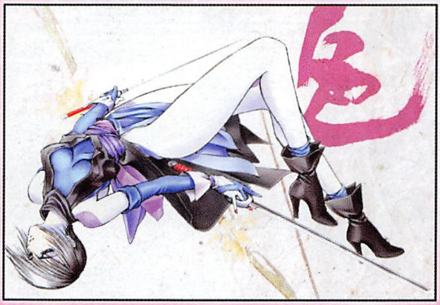

查姆查姆身边带着一只名叫巴古巴古的黑猩猩（很多人误以为是猴子），它并不是查姆查姆的宠物,而是把它视作家庭一员的角色。由于《天草降临》继承了前代的修罗/罗刹系统，所以在《天草降临Special》里，也出现了不带黑猩猩的查姆查姆。这个角色因为深受玩家的喜爱，所以直到《天下第一剑客传》中都有登场，可见其受欢迎程度之高。

## 色



这大概是《侍魂》乃至所有SNK格斗游戏里名字最短又最有特点的女性角色了。从街机的3D版《侍魂》以来，色作为北千里设计最具代表性的新角色,一直是许多玩家们追捧的对象,尽管许多国内玩家没有玩过这一版的《侍魂》……

在《侍魂》、《阿斯拉斩魔传》中，色作为“半阴之女”，和“半阳之男”霸王丸一起成为坏帝尤加搜寻的对象。和霸王丸不同，色被坏帝



操纵之后逐渐丧失了自我，所以她看起来总是一副绫波式的无表情的表情。不过也正是因为她的“冷”，才有那么多玩家对其倾心。

色的外表很具特色：短发，高而瘦的身材，身上的蛇形纹样以及一红一蓝的眼睛。据说她的眼睛本来是蓝色的，后来受到坏帝控制之后，左眼作为咒缚的证明而被变成了红色。由于这一咒缚并不完全，所以她的状态也不稳定。在《阿斯拉斩魔传》中，她的咒缚实现了完全化，成为两只眼睛都是红色的“半阴之色”（罗刹角色）。

色的命运是不受自己控制的。尽管她想尽办法逃脱坏帝的控制,但是却对成为坏帝手下的“反面阿斯拉”一见钟情，被完全洗脑之后成为反面角色。之后，她与反面阿斯拉有了孩子，起名为“命”（みこと）。在生下这个女儿之后，她将命寄托给花讽院和仲，之后便悄然离开，下落不明。

她最初是在坏帝的控制之下搜寻霸王丸的，与霸王丸交手之后，她得到了承认，成为一名真正的剑士。而她的孩子也是由霸王丸送到花讽院和仲与花讽院骸罗那里去的。

## 库拉



库拉·戴蒙德（Kula Diamond)是NESTS社为了抑制K’的力量而“研制”的角色，不过她并不是人造人，而是由正常人接受手术改造之后培育出的战士。在整个NESTS篇里，她的地位相当于女主角，与K’相对应。由于K’和马克西马背叛了NESTS，该组织需要开发出一个能够制约他的角色。与控制火焰力量的K’相反，库拉拥有控制冰的能力。她的头发平时是栗色的，在发动力量的时候她的头发会变成浅蓝色。和K’不同，直到KOF XI为止，她还没有出现对自己的力量控制不能的情况。但是由




于改造手术的副作用，她的精神世界存在着一定的缺陷。2000年的时候，她为了摧毁Zero（2000最终BOSS）的叛乱计划而在游戏中乱入，2001年的时候与福克西、K9999、安赫尔组成NESTS队。

## 雪



游戏中并没有出现过的女性角色，但是SNK却巧妙地在游戏中与各种插画中利用对白与故事情节将她带了出来，在游戏中她是京的女友，却背负着痛苦的宿命。在KOF97的故事设定中，八杰集当中的山崎龙二为了完成大蛇复活的仪式，将草雉京的女朋友雪抓了来，抓住雪的原因并不是为了威胁京，而是因为雪就是奇稻田家传人，也可以说成是力量的传递媒介，七



伽社、夏尔米和克里斯在与众战士们的战斗中利用祭坛收集了足够的能量，虽然最后格斗家们打败了他们三人，但是由于能量已经集齐所以象征着人类负面感情的神——大蛇，苏醒了。这场人与神的战斗开始了，在大蛇所沉睡的1800年里，他只是看到了人类对于自然的破坏，所以他的目的就是要毁灭全人类。京与庵两人分别为了自己与心爱的人展开了激烈的战斗，但是神终究是神，只要人类存在他就不可能会被消灭，由于“血之契约”的关系，大蛇命令八神履行它，并且杀掉京与神乐，暴走后的八神不愿意被宿命所束缚，所以他扑向了大蛇并且掐住了他的脖子，通过心灵的交流八神要求京与他共同消灭大蛇，就这样集结了三神器的力量京将前所未有的力量打入八神体内，一阵闪光之后众人回到了现实世界。而此时天空中浮现出雪的脸孔，她用她的温柔和奇稻田家那微弱的力量默默地支持着京，京抬头望向天空，心中暗自许下了誓言。

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187

电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

## 聘

**职位：编辑**

**杂志：电软/掌机迷**

**工作地点：北京**

**男女不限**

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）

2、了解游戏历史及文化

3、有创意，有策划能力

4、文笔流畅，思想活跃

5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。

## 聘

**职位：美编**

**杂志：电软/掌机迷**

**工作地点：北京**

**男女不限**

应聘要求：

1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand

2、有至少一年杂志制作经验

3、了解书刊制作规程

4、可适应复杂的版面设计及制作

5、有过系统美术教育经历

6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。

## 聘

**职位：翻译**

**杂志：电软/掌机迷**

**工作地点：北京**

**男女不限**

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）

2、了解游戏历史及文化

3、翻译速度快，用词准确精道

4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格

5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。

## 聘

**职位：视频编辑**

**杂志：电软/掌机迷**

**工作地点：北京**

**男女不限**

应聘要求：

1、熟悉各种视频制作软件

2、精通3D动画制作

3、有视频制作经验，有独立创作作品

4、熟悉电子游戏及历史文化

5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。

# 动漫游戏周边缤纷呈现

# 次世代商城

## 邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

**暑期T恤大促销**

8月1日–31日

凡单次邮购T恤2件以上，可享受超级惊爆优惠价(每张汇单邮费一律10元)

**2件50元，3件或3件以上每件20元!**




¥35
编号:6354

### 凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。




¥35
编号:6365

### 怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手に焼けました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢?后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！




¥35
编号:6376

### 多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。




¥35
编号:6310

### 福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满迫力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。




¥35
编号:6332

### 阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣！推荐！




¥35
编号:6343

### 军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（であります）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。

### 2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号（160～170cm）和XL（170～180cm）号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。

(以上图片仅供参考，产品以实物为准)



新款上市

¥35
编号:6400

### BLEACH虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那“虚”无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发！



¥35
编号:6398

### 战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



¥35
编号:6387

### 太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！




¥35 编号:6297

**口袋妖怪T恤B款**

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵˜˜喵˜˜，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。




¥35 编号:6309

**福音战士T恤B款使徒袭来版**

●“使徒、袭来”看过EVA的人都对这第句话记忆深刻吧?正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的形象，背后是该话的标题，醒目无限侵蚀你的绝对领域!




¥35 编号:6286

**马里奥主题T恤B款**

●为了抢时间，我们一路加速然后一头撞上食人花，接着就呜乎哀哉“GAME OVER”…这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕，正背图案搭配幽默经典。



¥19 编号:7805

**少年阴阳师勾玉颈链**

●与日本神话息息相关的代表性勾玉，颜色翠绿剔透，触感冰凉令人产生无限遐想。佩戴它，你也能成为超越晴明的阴阳师!赶紧试试看召唤式神吧!



¥19 编号:7816

**少年阴阳师羽毛项链**

●小说、漫画、动画界的热作《少年阴阳师》新周边。饰有红晶、叶子挂坠和白色羽毛，配合银色链子，整味道与众不同,COS、平时装饰必备。



¥39 编号:7838

**羽翼时尚多用包**

●以羽翼中的代表性形象黑白莫可娜为主题，尺寸22*22CM,使用光滑易擦的漆皮黑白光泽鲜明。肩袋长短可调，多层式设计，斜背、肩挎皆可，时尚又实用!



¥25 编号:7850

**FF云狼钥匙包**

●印有云狼图案，配合黑色皮革和铆扣，风格粗犷前卫。打开尺寸13*11CM。对于喜欢最终幻想或者各色风格的人而言绝对不可错过!



¥25 编号:7849

**EVA钥匙包**

●最酷的钥匙包!黑红相间的颜色搭配，外圈镶有闪亮的铆扣，按扣式设计便于打开，内有夹层不仅可以扣钥匙还可放置钱币。




¥19 编号:7827

**名侦探柯南笔记本**

●无限感动再次汇集，详细记录各种案情的线索的侦探必备道具。仿皮外壳烫金柯南LOGO，里面印有各部剧场版的资料介绍，亦可作为普通笔记本使用。



¥19 编号:7456

**最终幻想 神罗戒指项链**

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。



¥25 编号:7445

**最终幻想眩酷腰链**

●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。



¥32 编号:7287

**柯南神秘投影钟**

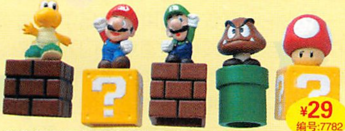
对准白色、黑色或者纯色墙壁、平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。



¥39 编号:7254

**柯南秘密侦探笔**

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。(切务对人眼直射或用于其他非正常用途)



¥29 编号:7782

**新超级马里奥兄弟小情景5件组**

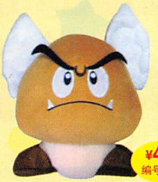
全套共包括马里奥、路易、超级蘑菇、乌龟、栗子头5款，每一款角色的造型、上色都非常细致，配合相应可插拔的砖块、水管式底座，幽默有趣，将游戏中的一幕幕真实立体呈现!



¥49 编号:7760

**Goomba玩偶（马里奥版）**

玩过游戏的人一定都对这只Goomba记忆犹新吧?四处游荡的小敌人，尺寸高约25*17cm，工艺细致，那上扬的眉毛、尖尖的牙和凶悍的眼神，表情惟妙惟肖!头戴马里奥的红色小帽子，可爱有趣!



¥49 编号:7771

**Goomba玩偶（翅膀版）**

与马里奥版的工艺尺寸一样，也曾经在耀西中出现过的带翅膀的飞翔Goomba。身后的小翅膀显示出它的与众不同，用头顶的吊绳挂起来赏玩格外有趣，经典收藏!



¥35 编号:7793

**名侦探柯南夏日清凉雨伞**

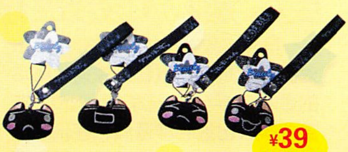
蓝白相间带来一片清凉的柯南三折伞,携带方便,男女皆可使用。每一页上都印有柯南的标志性图案。




¥32 编号:7726

**蓝龙经典火机套装**

●XBOX360游戏大作《蓝龙》打火机。深蓝色底漆配浅蓝色图案,完美再现原作风格,正面的蓝龙图案与背面蓝龙英文相得益彰。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



¥39 编号:7759

**黑多罗多用挂饰4件组**

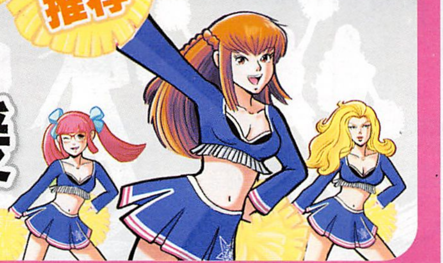
●比白多罗多了一丝邪恶的黑多罗登场！全套4款表情，或笑或悲每一个都令人忍俊不禁。可以作为手机擦、挂饰使用,腕带上同样印有别致的猫猫表情图案。

**火热推荐**

Cheerful DS Life

# NDS 的生活应援

（丰 富 你 的 DS 空 间）



| ACT 音乐动作游戏 | |
|---|---|
| 游戏名 | 太鼓达人DS |
| 厂　商 | NGBI |
| 发售日及其它资料 | ●2007.06.26 ●1~4人用 ●5040日元●256Mbit |

## 太鼓迷们的节日！




早在NDS上面出现的《交响情人梦》中，太鼓达人就作为其中的一个小游戏出现，在NDS上面看到了熟悉的《太鼓达人》实在是让人非常感动，很多朋友都在想，如果能够在NDS上制作太鼓达人的话，那么一定会非常有趣，利用NDS的触摸屏一定能够模拟鼓面敲击的效果吧？也有很多玩家都一致认定《太鼓达人》在不久之后一定会出现在NDS上。7月26日，这个猜想变成了现实。



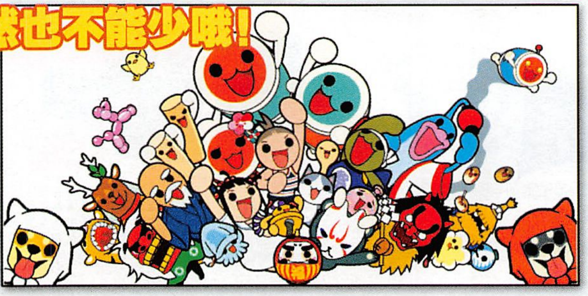

→游戏活用了DS的机能，可以使用两只触摸笔来操作，也可以像其他机种一样用按键进行游戏。

## 用触摸笔敲击屏幕太鼓！

这款作品专门为玩家所制定了专用的触摸笔套装，为了更加接近于街机效果，套装中的太鼓达人专用触笔采用了两只包装，正好一手一个拿着敲击，可以让玩家用敲击太鼓的感觉来演奏乐曲。游戏一改以前的积分升级系统，将游戏的段位提升加入到NDS版所增加的每日道场中，在每日道场中每天都可以去挑战新的练习曲目，进行每天一次的轮回磨练。如果在道场中完成道场提供给你的任务就可以提升自己的段位，道场专门为玩家准备了练习模式和正式挑战模式，在练习模式中玩家可以练习数次，但是挑战模式只能够进行一次，也就是说每天的正式演奏机会只有一次，失败了只能够等待第二天才能够继续，所以为了一次成功大家可以在练习模式中多多练习，有把握之后再去进行挑战。当达到特定的段位之后就会获得一些奖励。

## 经典游戏音乐当然也不能少哦！

虽然这款游戏并不能够进行wifi对战，但是却可以让玩家通过NDS的通信机能与其他玩家进行对战。在游戏中会出现哪种道具，在玩家点击音符之前是不会知道的。偶尔还会出现“空过”，出现这个的时候是不能够进行点击的。在对战中运气可是占了很大的成分哦！



| TAB 桌面游戏 | |
|---|---|
| 游戏名 | 触摸大师 |
| 厂　商 | Midway Games |
| 发售日及其它资料 | ●2007.06.25 ●1-4人用 ●19.99美元 ●256Mb |

# 空余时间极品杀手




最近NDS迷你游戏的风潮依旧不减，从任天堂的“触摸世纪”（Touch Geneation）开始，越来越多的厂商倾向于制作小游戏。考虑到DS主机的便携性，这样的游戏不流行的话反而是没有道理的。包括文字游戏、图形游戏、纸牌游戏在内的23个mini game都是用DS的触摸笔操作的，所以Midway给它起了一个非常响亮的名字——《触摸大师》（Touchmaster）。

## 大众化桌面休闲小游戏的集合！

和《触摸世纪》一样，《触摸大师》适合空闲时间比较多的玩家在平时没事的时候休闲娱乐所用。这些游戏都是流行了很长时间的酒吧里的老游戏，在欧美几乎没人不会玩，所以这个游戏面对的玩家年龄层也很宽。这些桌面游戏的PC版一般都是通过鼠标玩的，在街机版推出的时候，曾经有过利用大型触摸屏，用手指进行操作的设定。DS版的游戏更是具备了得天独厚的条件，只要通过轻松的“拖动——放置”就可以玩了。




→这样的扑克接龙游戏在Windows自带程序里就有，大家对它都很熟悉吧。




↑这样的游戏实际上是数字组合的集合，只要找准规律就可以很容易地玩下去。

## 包含各种迷你GAME

虽然玩家们未必在每个游戏中都常胜不败，但是游戏的规则浅显易懂，上手比较简单。很少一部分游戏出于版权问题，规则改动太大的则需要适应一段时间。好在适应之后玩这些游戏就很容易了。一般来说，这样的游戏平时每次玩上15—30分钟左右就差不多了，毕竟是一部休闲的小游戏。

## 多人同玩更有乐趣性？利用无线网络对战

《触摸大师》支持Wi-Fi功能，但是只限于向官方服务器上传自己的成绩。对战的话只能通过无线LAN进行，而且一个比较让人郁闷的设计是本游戏不支持一卡多机模式，要想对战的话至少得有2张卡才可以。令人不明白的是这些游戏都很小，利用DS的Download机能并不是不能做到一卡联机，至于Midway为什么要把游戏设计成这样，大概就是想让更多的人来买吧。



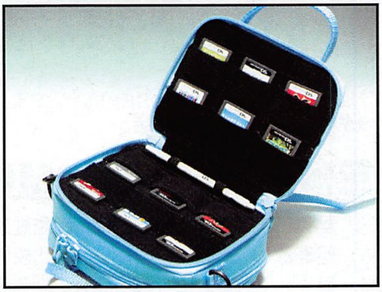

←Solidarie是在西方酒吧中流行的纸牌游戏，可以用来打发不少空闲时间。

COOLEST GADGETS

# 掌上周边街

这次为大家介绍的几款产品都是和NDS有关的东西，大部分都是可以用来收录NDS卡带的包包，在众多的NDS卡带收藏包中是不是有你所喜欢的一款呢？本期所介绍的NDS卡带收藏装虽然在国内的市场很难看到，但是一些优秀的国内产品也是可以使用的。

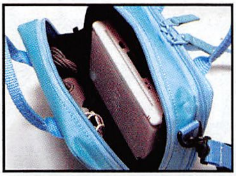




## NDS旅游携带包

●厂商：ゲ-ムテック
●颜色：蓝色
●价格：1780日元

这是一款相当方便的NDSL携带包包。它采用的是尼绒材质，拥有两种功能，分别是装NDS主机，另外一个就是用来携带NDS卡带。包包的布局非常好，特别是装载NDS卡带方面，可以美观而又方便的装下许多NDS卡带。此外对于NDS主机的携带制作的也是非常优秀，可以装下除了NDS主机之外的一些其它配件，价格相对于这样一款包包来说也不是很贵。作为一款NDS携带套装来说，这款包包在实用性上非常高。基本上可以实现走到哪里带到哪里。不过这款包包装满东西时候的重量还是偏重，如果不是出游或者旅行的话还是不太方便的。





## NDSL水晶保护套

●厂商：UGAME
●颜色：橘红色
●价格：980日元

可以全面保护NDSL外观的水晶套装，有了它就可以放心的将NDSL拿出去玩了。这款产品在国内也可以买到，属于一款相当实用的NDSL保护套，在制作工艺上也是相当不错。它适当的露出了所有NDSL的外部扩张口，玩家可以在不拿下保护套的情况下使用NDSL的所有外接功能。还可以在外观上随意改造，比如说贴上充满个性的贴纸或者是其它的装饰品，也不用害怕会影响NDSL本体外观。想必在国内有很多的玩家在使用这款产品吧？



# NDS卡带携带套装系列




## NDS卡带收藏

●厂商：ゲームテック
●颜色：黑色、白色
●价格：800日元



专门收藏卡带用的便携套装，可以收录12枚DS卡带，采用的是折叠式设计，可以方便地携带多种玩家所喜爱的卡带。采用的是塑料材质十分方便携带。不过价格上稍微有些昂贵，非常实用的一款周边。

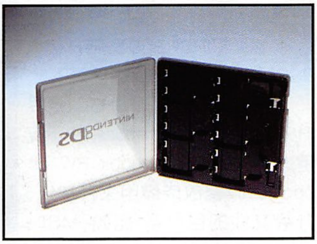
## NDS卡带收藏装

价格相对低廉的卡带收藏套装，而且在外观上也是非常好看，相对与上款周边产品来说，这款无论在价格还是便携性上都要强上许多。不过在卡带的收录上没有上款产品多，总之是一款很受欢迎的产品之一。

●厂商：モリガング
●颜色：灰色、白色
●价格：420日元





## NDS/NDSL用NDS卡带收藏装

厂商：サイバーガジェット
颜色：白色
价格：640日元

这款产品最大的特点就是不光可以携带NDS卡带同时还可以携带触摸笔，这样一来玩家就可以不用害怕笔的丢失了。外形采用了与NDSL相同的设计，而且还可以携带两款触摸笔。容易丢失笔的玩家可以将笔放入其内用来起到保护作用。



## NDS/NDSL用DS套装 PLUS

厂商：荣梦
颜色：白色
价格：630日元

这款产品完全可以说是上款产品的升级版，不但可以携带NDS卡带，而且还可以装入GBA卡带，以及一些NDSL的扩张卡。对于NDS卡带的收入方面有些过少，因为只能收录3款卡带。不过在便携性上还是十分值得称赞的。



# 利用IRSHELL3.6观看UMD-Video的方法

号称是PSP上最强的自制软件IRSHELL，已经发布了最新版3.6，更多新功能的加入使得这个软件越发变得强大。然而在它所支持的功能中，能够直接观看UMD-VIDEO已经成为了最近的热门话题之一，下面我们就简单地介绍一下如何利用IRSHELL3.6观看UMD-Video。

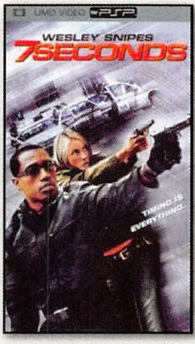
1、我们首先要做的就是先去官方或者其它PSP游戏论坛下载一个1.5的升级文件，之后将它Copy到PSP记忆棒的任何地方，接下来将你要看的UMD-Video的iso也放到记忆棒的任何地方。将ISO的扩展名改成.umv的形式，(比如：black.umv)

2、将IRSHELL程序，放入PSP记忆棒的GAME150目录下。

3、接下来运行IRSHELL选择IRSHELL Configrator后按下叉键进入。接着将Devhook FW dir for 0.4x修改成你用来存放1.5升级文件的目录( 比如:MS0:/caituan/),修改完毕后按圈键退出。

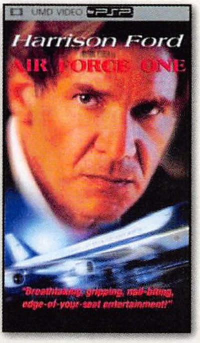
4、回到IRSHELL主界面,选择Directory View,最后选择你想要观看的UMD-Video视频就可以了。

注意：看完UMD-Video后，想要退出的话，需要按home+方块组合键返回到IRSHELL主界面，不然直接退出的话就会死机。而且观看UMD-Video时光驱内一定要放入引导盘，同时需要在修复模式中关闭免引导选项，不然的话同样会死机。










# E.Wings7月奉献《管家婆DS完全汉化版》!

对于觉得记录每日开支是件很麻烦的事情的人，对于想记录却又没有时间的人，《管家婆DS》就是最合适的家庭帐目记录软件。他可以方便地帮你记录每日的开支，并进行统计，而且拥有密码保护机能，能够有效保护隐私《管家婆DS》是E.Wings以著名企业理财工具“管家婆”的名字对《任何地方都能用的DS家计本》这一款软件进行汉化的。《管家婆》是DS里非常实用的理财软件，通过她，除了能够对你自己或是你家庭的日常消费进行计划和统计外。还能根据你的实际工资收入定制适合你的消费计划，大家的存钱计划就能实现了哦!




→使用这个来记录日常生活中琐事，实在是一件非常方便的事情，推荐给健忘的人。

E.Wings为了使更多朋友能够使用这一软件，在尊重原版的基础上对文本进行了比较中国化的润色。希望这一款实用性软件能够为大家的理财计划提供帮助。此ROM是基于日版的[任何地方都能用的DS家计本]汉化的,以前我们说过，7月份最少会发布5款汉化作品，由于某些事件，少了一款，为了不食言,我们在7月的最后一天决定发布此作品的汉化版，唯一的不足就是手写识别问题无法解决，7月的汉化界经历了很多不愉快的事情,希望就此结束，让汉化界回归平静,其他的就不多说了，让我们享受游戏吧。最后依旧要感谢广大玩家对我们汉化游戏的认可和支持，玩家们喜欢就是我们汉化的最大动力。



| | |
|---|---|
| 张瑞亮 | 目前还是放弃一些游戏的时间吧，期末了应该努力才是。考完后再好好玩游戏吧。 |
| 读者资料 | 男，14岁，云南省昆明市官渡区吴井路57号，650000 |

# 为了纪念NDS《勇者传说》0.99汉化版发布




这款游戏是为了庆祝汉化界的著名小组星组5周年而汉化并且发布，此游戏是由E.wings汉化组进行汉化，E.wings汉化组最近由于天和牌娘和KB被盗号事件，内部一直有点混乱，并且这些混乱直接影响了汉化小组的工作进度。《勇者传说》是一款小有人气的解谜AVG游戏。本作是以著名小说家宫部美雪同名小说的世界为场景，并且加入了一个原创的主角与故事中的人气角色，他们将共同在一些著名的场景中演绎一段全新的故事！游戏在操作上合理地利用了触摸笔的特点，谜题设置比较合理，玩起来很有投入感。但是由于语言的障碍，很多玩家都不能领略到本作的风采，为了使更多的玩家领略到本作的优秀之处，E.wings便开始着手进行汉化工作，经过E.wings汉化组的努力，游戏的汉化基本完成，另外，该游戏的破解竟然是一个女生，女生作为破解者在国内汉化界实在是少有，希望大家能够一同支持她以及E.wings汉化组。《勇者传说》的完成度为图片99%，文本99%，已经可以流畅地进行游戏。

# PSPGBA模拟器最新版GpSP kai 3.0放出！

gpSP kai 3.0经过多达10个版本的测试后，终于在近期放出了3.0正式版，在3.0正式版中主要修正了测试版的若干个bug，同时再次强化了GpSP kai的功能。此版比较重要的更新就是修正了王国之心开头动画运行的问题，FF6A也可以正常运行，一些游戏如机战在战斗动画中也不会丢失更多的帧数了。一些声音问题也在这个版本中得到更好的修正。

在CNGBA论坛上玩家们更是以最快的速度放出了此软件的汉化版。这款软件是目前为止PSP上最好的GBA模拟器。对于GpSP kai 3.0正式版玩家们更是要马上将它放入PSP中。




↑使用PSP进行GBA 游戏实在是一件让人兴奋的事情，一机在手，游戏我有。玩家可以在上面体验到多款GBA时期的经典大作。

# 多人游戏最强作品富豪街汉化最终版放出！




↑这款游戏是目前为止多人同乐的最好游戏，互相竞争、陷害使用卡片来妨害对手的感觉实在是非常的好。强烈推荐。

大家一直期待的富豪街DS汉化版终于发布了，Square Enix公司的《富豪街》系列虽然只是一款桌面游戏，但以融合了《最终幻想》系列和《勇者斗恶龙》系列中的人气角色而闻名，在本作中，Square Enix的著名的《DQ》系列和任天堂无人不知无人不晓的《超级马里奥》系列两款人气游戏中的经典角色都会闪亮登场，再加上NDS的独特触摸功能，使本作的游戏性和娱乐性更加突出，此ROM是基于日版的富豪街汉化，由于字库只有400字左右，而且扩容不能，文本汉化的话字库会不够用，所以只汉化了[图片+卡片]，这已经是我们组的极限能力了，希望玩家们能够谅解，而且，经过本组不会日语的测试们说明，[图片+卡片]汉化版已经可以让一个没有玩过本作的人基本进行游戏了。 最后，依旧要感谢广大玩家对我们E.wings汉化游戏的认可和支持，玩家们喜欢就是我们汉化的最大动力。大家继续支持我们。

# 个性彰显



## 酷卡乐NDSL专用光面高清喷绘背胶评测

这是一个个性张扬的时代，大家越来越追求与众不同，游戏玩家同样如此。不满足于NDSL那纯色外表的话，可以考虑购买各种限定版本，或者自己动手加工换壳。除此之外，还有一种更加经济、更加简单的方法，那就是给NDSL穿上专用贴纸这种“外套”。近日，市场上又出现了一种新的贴纸产品——酷卡乐NDSL专用光面高清喷绘背胶（以下简称酷卡乐贴纸）。这次厂商给我们提供了21种不同设计的酷卡乐贴纸，我们在这里第一时间为大家献上评测。



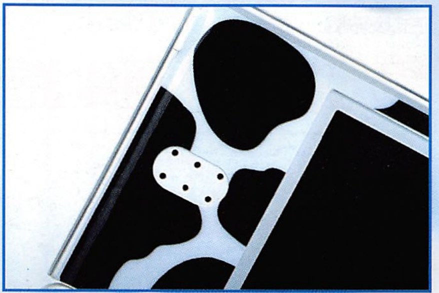
### 规格

一套酷卡乐NDSL贴纸总共包括4张不同位置的贴纸和一块软布，装在一个透明的包装袋内。四张贴纸都是13.9cm*7.3cm的长方形，当然，每张贴纸都会根据位置的不同，在中间再进行裁剪。

上盖贴纸规格为12.5cm*6cm的长方形整块设计，正好是符合NDSL上盖平面大小，但不包括上盖两边和下方的弧面。由于是一张完整的长方形，所以上盖正中凸起的双屏标志也被挡在了下面。好在这对贴纸的整体效果并没有多少影响，贴好后双屏标志同样凸起。不过毕竟多包了一层纸，使得双屏标志看起来更“胖”一些，并且不太明显。

底面贴纸的长宽规格和上盖一样，也忽略了周围的弧面。因此上下两张贴起来之后，NDSL的两侧和正前面都没有被贴纸涉及到。同时，NDSL底面不像上盖那样是一块完整的长方形，放置触控笔和Slot2槽卡带的位置都有弧形缺口以方便玩家拔出笔或卡带。所以底面的贴纸并不是一块完整的长方形，在上面所说的两个地方都留下了缺口，并且位置咬合得非常准确。

说完了外层的贴纸，我们再来看看内面。不同于外层简单的结构，NDSL内面因为有屏幕、按



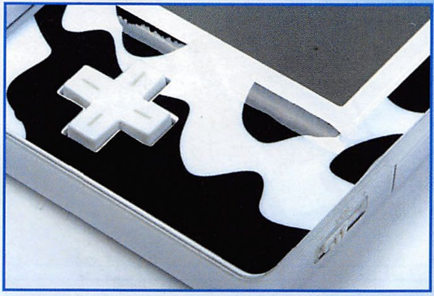




冯旭　偶是TYPE-Moon和蝉鸣之时还有东方的忠实fan，各位同好有空在贴吧来泡泡吧！

读者资料　男，16岁，包头市青山区一机一中高一（9）班，014010



键等等必须留空的地方，因此贴纸的裁剪会更加复杂，更需要细致。我们很高兴地看到这套贴纸在这内面的表现同样出色，不但裁剪比较精确，而且还考虑到了一些常人容易忽略的细节。

首先是整体的长宽，上层贴纸为12.8cm*6.1cm，比外层的稍大一点。这样可以覆盖到周围一些弧面，当然最后还是会留下一点小空隙，不可能做到完全覆盖。中间屏幕的部分和左右两个喇叭的位置镂空。下层贴纸最为复杂，十字键、ABXY四键以及START和SELECT的位置镂空都比较精确。中间的屏幕比周围要高，所以其周围有弧面的设计，贴纸在屏幕下方两个角的位置做了一些小处理以更好地贴合机身。

## 设计

贴纸的图案设计多种多样，有以卡通、游戏中的角色为主题的，也有不少现代感十足的花纹图案。4张贴纸根据位置的不同，图案设计也不尽相同（当然也有完全相同的花纹设计）。

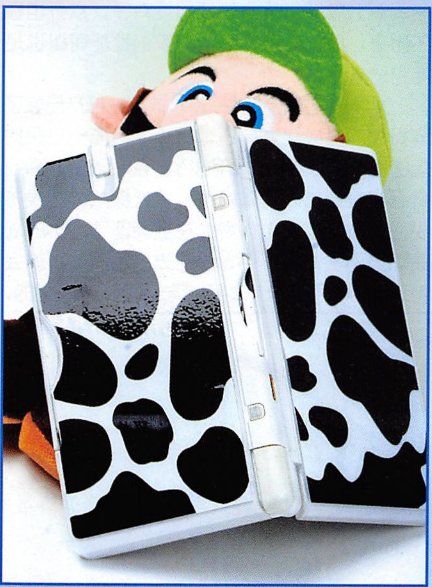
并不是所有的图案都经过精心的设计。在我们获得的21套贴纸中，大部分都是以13.9cm*7.3cm的长宽来放置图案的，因此在撕下贴纸之后，外围都会留下一圈。如果图案构图的重点在中间或者是均匀分布，那么少了这一圈也无所谓，但如果重点在边缘就不同了。不过这种情况只在少数几款贴纸上出现，大家如果比较在意的话不妨选择其他图案。希望厂家在以后设计图案的时候能够考虑到这一实际情况。

由于采用了光面设计，贴纸在阳光下看起来非常绚丽，质感很强。外层贴纸反光很漂亮，但是这套贴纸的内层贴纸也是光面，这样很可能在游戏的时候反光从而造成玩家注意力分散。如果内层能将光面改成不反光的雅光面（就像NDSL本身的内层表面）就比较完美了。

关于贴纸图案设计方面更加详细、更加专业的内容请看本文最后由资深美术设计人士的点评。

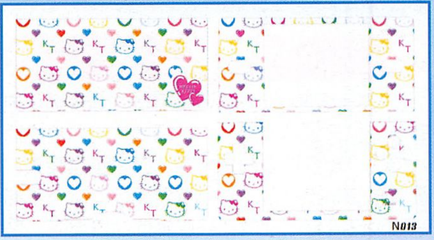
## 贴纸

大家都知道给屏幕贴保护膜是个技术活。你的敌人是灰尘和气泡，一不留神让它们趁虚而入的话，轻者导致前功尽弃，必须全盘重来；重者致使贴膜作废，让你欲哭无泪。以至于都有贴膜高手专门摆摊提供收费的贴膜服务。贴纸则完全不用搞得如此紧张，因为不透明，所以一些细小的灰尘可以忽略不计。同时这套酷卡乐NDSL贴纸的背胶也非常强大和耐用。我们用贴纸在NDSL的上盖上反复粘贴和撕下，重复数十次之后，贴纸的粘性并没有损失多少，仍然可以正常的粘贴。而且在每次撕下贴纸之后，NDSL表面只留下极少量的胶痕，用附赠的软布轻轻擦拭即可去除。因此在正常环境中，这套贴纸经得起反复的粘贴。如果贴的时候不小心进入气泡或者位置没摆正，轻轻撕下来重贴即



| 陈然 | 一杯咖啡，一首好听的音乐，一款好玩的游戏，这个夏日就不会再显得无聊！ |
|---|---|
| 读者资料 | 女，20岁，重庆市渝中区蒲草田5号4-1，400015 |

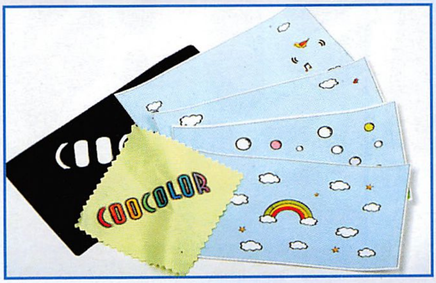





可。所以整个贴纸的过程是比较轻松的，只是在贴各个按键周围的贴纸时要稍微细心一点。

上面说的是正常的环境，为了进一步测试其背胶的性能，我们采用了更加极端的方法。首先用手指在背胶上故意按下大量的指纹印，然后再用大拇指用力地摩擦，将胶一点一点地磨掉，直到放到手背粗糙的皮肤上都很难粘住。在这种情况下，贴到NDSL光滑的上盖上还是能够比较好的粘合，四个角以及四周这些最容易被揭起的地方仍然比较牢固。而只要周围粘牢了，中间部分就算是一点粘性都没有了，从外也看不出来。因此，这套贴纸背胶的性能可以说是非常优秀的。

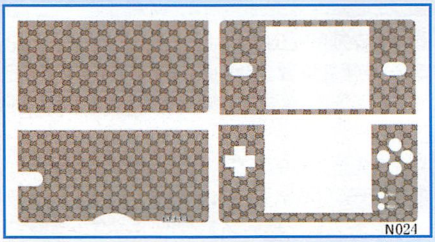
说到这里不得不提一下，这类贴纸产品除了装扮您的主机之外，还有另一个功能——保护您的主机外壳。NDSL用久了，前后盖的表面与桌面或其他什么物体摩擦，或者擦拭的时候不小心，一些小灰尘肯定会在上面留下细小的划痕。虽然平时看不见，但在光线的照射下就会特别明显。而酷卡乐的这套贴纸是比较厚实的，




在印花的光面纸上还贴有一层透明的膜，因此完全可以抵御那些小划痕。我们故意用坚硬的物体去刮蹭贴在NDSL上盖上的贴纸，贴纸上出现了明显的划痕，撕下后上盖表面安然无恙。

总的来说，这套酷卡乐NDSL贴纸裁剪精细、经久耐用，图案种类也多，价格相比日韩等国的产品也相当有优势（市场参考价38元）。缺点则主要集中在部分图案的设计方面，大家在选择的时候多注意一下就行了。






## 对图案设计的专业点评

CooColor酷卡乐，很多“O”让人非常惊讶的时尚名字。作为主机个性化周边行业的新晋品牌，确实做了让人惊讶的个性周边。现在手头上由CooColour制作的NDSL个性机身贴纸就有20余款，每一款都让人耳目一新。当然他们选用的素材大部分都是取材现在时尚青年们极度热衷的设计元素，并没有太多自我创作的元素在内。受到这样的限制CooColor也想出了很好的办法解决，就是个性化定制服务，让你来设计、他们来制作。这样不但能让设计成本降低，也大大扩展了CooColor自身的样式图库。

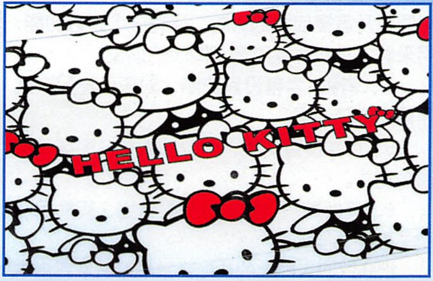
个性化多与品牌挂钩，CooColor也抓住了这点。在他不少的贴纸款式当中都使用了各大时尚品牌的纹理元素作为素材制作。例如LouisVuitton的碎花、Burberry的苏格兰格、Gucci的锁扣等等。这些品牌的号召力非同凡响，当然他们的设计元素也相当成熟，非常适合大面积的多向重复。所以作为纹理使用到个性化



| 王旭鸿 | To play or not play that is a question!（某编：语法有错误哟，少了一个to） |
|---|---|
| 读者资料 | 男，15岁，河北省承德市下营房市委家属楼9号楼303，067000 |

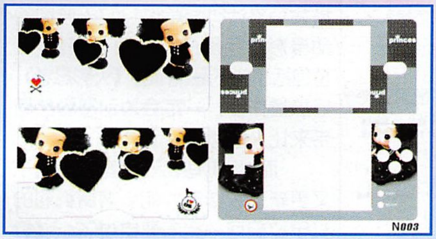
贴纸上确实是一个非常美观的选择。

个性插画是贴纸素材的不二之选，以插画为基础的工业设计周边非常多，CooColor选择了很多成功的插画人物、主题为元素来设计。其中有HelloKitty、哈姆太郎等非常成功的插画形象。当然也有不少都是以装饰画的风格为题材的贴纸非常漂亮，颜色也非常独特。如孔雀、凤凰、龙一类的中国传统吉祥物都表现了自身独特的色彩魅力，传统暗红搭配以强烈互补的绿色橙色点缀极度亮丽，喜欢传统艺术图案的朋友一定会爱不释手。



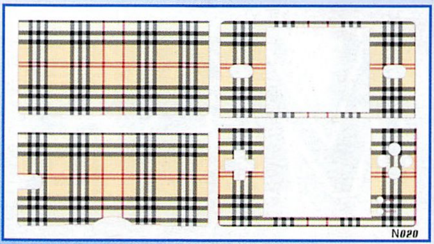

个性化怎么能少V-cool的一脚。唯酷的兴起也是设计界比较重要的视觉革新里程碑，所以说个性很多人都会用Vcool的炫彩光线和纵深极强的多边形为审美基准。CooColor把Vcool的设计重点放在PSP的贴纸上，也是一个非常明知的举措。不同的游戏人群有不同的视觉要求，NDSL的玩家大多为注重游戏性和乐趣的人群，所以以插画、品牌为内容题材的个性化周边会更吸引他们的眼球。可能这也是一个遗憾吧，期待以后NDSL的贴纸会出现更多Vcool类的内容。

玩到自己喜欢的游戏，玩家都会比较投入。







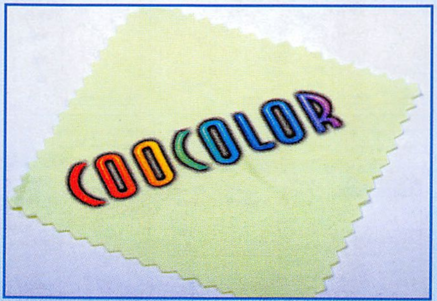






而后都会较期待自己的周边能以各种游戏内容来个性化自己的主机，跟其他玩家分享游戏的喜悦。CooColor当然也不会忘记这个群体，其中非常多的主题都是围绕游戏内容设计的，如恶魔城、马里奥、洛克人、口袋妖怪等，虽然种类不多但都非常符合玩家的口味。唯一遗憾的是设计构图把握不好，大部分人物因为空间的原因被无情地削去了“天庭盖”。希望以后设计构图的时候会有更多的改进，让玩家看了舒服玩得开心。

其实大部分DSL的玩家都希望过一段时间就让自己的爱机换个颜色。换主机？不现实。CooColor的色彩图案系列给你一个廉价的选择！搭配主机本身的颜色我们可以把自己的主机摇身一变成为一只“乳牛”，这样好玩的创意应该是不少玩家期待的东西。除了奶牛贴纸，还有鲜艳的“鲜橙多”、“碎花围裙”等独树一帜的色彩图案，让变化更多，只要发挥你的想象力，搭配好看的主机只是时间问题。




文/YYYJoy.com 九百

| 陈涛 | 珍爱生命，远离宅女。（某编：嘛萨卡，自己不够宅所以被甩了？） |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，21岁，广西南宁市民族大道22号广西科技馆，530022 |

Movie3 card zone

# M3专区

自7月以来，全球范围的烧录市场均出现了供不应求的情况。尤其是一直作为主流的几款SLOT1产品，在国内国外的商家疯抢了最后一笔订单后，几乎已经在市场上绝迹。线下实体店家虽然有少量的货物销售，不过价格上来说都是高出原价不少的。究其原因是多方面的，一方面的小道消息称是知识产权的问题在逐渐引起某大公司的注意，而另一方面的消息则是因为烧录卡的原材料供应出现了问题。

在这些有市无货的烧录产品中，GBalpha公司的高端产品——M3DS Simply就是其中的一款。据GBalpha公司的负责人称，公司由于市场策略的考虑，以及国内混乱的市场价格致使公司无法控制价格，M3DS Simply并没有在国内各大实体店大量铺货，现在公司主要接受玩家们的网络订单，以及针对国外市场的代理销售。因此想要拥有M3DS Simply的玩家们不妨到厂家的官方主页去预订一套。

对于喜欢自己转换电影，而且拥有电影卡系列产品的朋友们来说，本月无疑还有一大利好消息公布。GBalpha公司的DSM转换软件在经过一系列的改进和调试后，将在7月正式与网友们见面！该转换软件与DPG软件非常类似，相信使用过的朋友不会感到陌生的，但是DSM转换软件还有一些独特的功能：

1、截剪转换功能，用户可以选择影片其中的一个片段进行转换，方便用户收藏影片中的高潮部分。

2、画面设置功能，以满足不同用户对画面的不同需求。

3、音频设置功能，除了添加立体声，左右声道以及音量放大的功能，还有一个延迟功能，用来解决某些片源影音不同步的现象。

4、音频/字幕设置功能，对于外挂配音或字幕方便了许多。

5、片头设置功能，可以加入预览图或预览影像功能。

6、转换剩余时间、进度百分比、转换完自动关机的功能。

相信这些人性化的功能还是能很好地适合不同的用户群体的，不过由于本软件目前仅适合转换动漫影片，暂不适合转换真人影像，因此大家还是要注意不要做无谓的尝试啦！真人影像的影片在转换后会出现严重马赛克，视频丢帧等情况。不过相信在之后的软件版本中会有所改进的！



相对来说，转换一部动漫电影还是需要不少时间的，而可喜的是GBalpha公司的“影音魔力盒”项目仍然在按部就班地进行着，官方预计在7月底8月初会迎来该项目的一个高峰期，将会有累计时间超过1万7千分钟的动漫影片与用户们见面，而其中甚至包括了时下最流行的《火影忍者》等热播作品！一定会为动漫粉丝们带来让人惊喜的一个假期！

而7月下旬，“影音魔力盒”又更新了哪些影片呢？满嘴机油的机甲控们可一定不要错过了！《机动战士Z高达》剧场版三部曲，《强殖装甲》两款非常经典的作品一定会引得朋友们的欢呼！而另外两部风格迥异的作品，《读或死》、《侦探学园Q》也已经公布了下载地址，拥有电影卡系列产品的玩家们快去收藏吧！



| 周东豪 | 大家去怀旧吧，gba才是经典。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男14岁 上海市徐汇区龙华机场新村40号601室 |

Super card zone

# SC专区

本月下旬，对于拥有SUPERCARD DS ONE的玩家们一定要注意了，最新的SP3版内核已经制作完成，并已提供下载。7月18日，官方首先更新了SUPERCARD DS ONE的英文版SP3内核，接下来在7月20日更新了简体中文/繁体中文的内核文件。新版本内核在功能上修正了多处SP2的BUG，并极大地提高游戏的兼容性，以及更新了众多其他功能，我们不妨来看看。




强大的金手指功能一直是SUPERCARD DS ONE备受欢迎的卖点之一，在更新到SP3内核后，SUPERCARD小组对于各款近期推出的大作也做了较深的研究。喜欢《赛尔达传说 幻影沙漏》的朋友们可以用金手指来体验下极限的海拉尔冒险了！更新SP3内核后，玩家们需要注意的是，一定要在游戏开始后，用定义的热键调出金手指，而不能在游戏运行前执行金手指指令，否则会造成异常情况。

**SP3版内核详细的更新信息如下：**

1、ROM信息库更新至1206-超级黑巴斯欧版，存档调整就更方便了。

2、修正了金手指或攻略过大会影响存档的BUG，之前出现的攻略调用失败以及存档丢失情况大大改善。

3、修正了1158-赛尔达传说幻影沙漏日版、1044-最终幻想3 欧版、0681-最终幻想3美版、0524-最终幻想3日版不能加入金手指的BUG。

4、修正了增加存档出错的BUG。

5、修正了0743-口袋力量棒球9日版、0664-托尼·霍克滑板下坡欧版、0636-托尼·霍克滑板下坡美版、0390-动物之森欧版、0223-动物之森美版、0193-动物之森日版、0176-滑板高手美版、0174-滑板高手欧版，不能在补丁模式下运行的BUG。

6、文件信息窗口增加显示补丁窗口按钮。

7、SUPERCARDLOGO图标移动到SCSHELL目录下，方便玩家们自行设计个性皮肤。

8、修正了0856-死神2日版在补丁模式下存档错误的BUG。

以上功能的更新相信是相当实用的吧！但是在更新使用时，朋友们还需要注意以下问题：

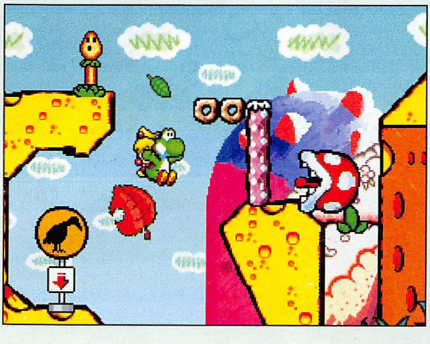
1、下载内核文件后，务必将scshell文件夹和MSFORSC.NDS存放到TF卡的根目录下。

2、中英文版本内核对应各自版本的SUPERCARD DS ONE，不能将英文的内核用于中文卡带，反之亦然。

3、更新内核所附带的金手指码并不多，玩家们可根据自己的喜好到网络上下载最新的金手指数据库，存放到scshell\cheat。

4、存档文件名不宜过长，并务必与ROM文件保持一致。

另据SUPERCARD小组工作人员透露，SP3的内核发布的同时也是SP4内核制作的开始。不过由于SP4内核将增加更多的额外功能，因此研发的周期会相对更长一些，传说中的DOWNPLAY模式将会有更多的涉及，并修正DLDI补丁等问题，使得更多的自制软件能更顺利地运行在SUPERCARD DS ONE上。至于最新的消息，朋友们不妨关注官方的网络合作论坛NdsBBS，获取更多的消息。



Ez flash zone

# EZ专区

自NDS面市以来，就以其新颖的操作和高素质的游戏以及强大的网络对应功能吸引了无数的玩家。而任天堂独出心裁地在掌机上预留了诸如震动、与GBA游戏联动、兼容GBA游戏等功能，使得DS掌机在发展到中期的黄金销售时代仍然动力十足，可以说这些功能与任天堂的Touch Generation策略相辅相成地开创了DS的霸权时代。

不过对于国内的玩家来说，一款官方出产的DS震动卡或是WiFi浏览器都价格不菲，而希望在DS上玩GBA游戏的玩家们则要付出“刷机”的风险。在DS用烧录产品已经步入SLOT-1的“次世代”，如何在一台主机上实现震动、顺利运行GBA游戏以及WiFi浏览网页等应用于SLOT-2卡槽的功能已经不再是一种奢求。为了让自己的DS周边更加丰富，实现几乎所有的主机功能，大家不妨跟随我们下边的文字，来体验下时下相当受欢迎的一款烧录产品——EZ 3 in 1 Expansion Pack。

该烧录卡的名字非常特别，国内玩家普遍称其为EZ三合一扩展卡，这个大家所熟悉的名字正好概括了该款商品的显著特点：支持DS游戏震动功能；支持无线浏览器WiFi上网；完美运行所有GBA游戏、支持DS游戏与GBA游戏联动。在SC震动卡和EWIN震动卡大行其道的2007上半年，EZFlash公司推出的该款烧录设备虽然是后进者，但其准确的市场切入点以及高性价比的功能搭配使其在市场上颇受玩家的青睐。

推出初期，由于EZ三合一只能支持EZ Flash V，无法对应于其他SLOT-1的产品，因此当时并不被大多数玩家所看好。但在今年的五月初期，国外网友cory1492按照EZ公司公布的三合一操作源码写出了对应其他SLOT-1产品的程序，而EZ公司则顺应潮流地修整了该程序的部分BUG，使得EZ三合一能够顺利地支持诸如R4、M3DSS、SCDS、DSLink、N-Card等主流SLOT-1产品而让自己的支持者越来越多。该策略也让其成为时下最为畅销的SLOT-2产品。

从外形上，EZ三合一有黑白两色外壳可供玩家们自由选择，而对于没有DSL的朋友们来说，还可以选择GBA正版卡大小的DS特供版，两种卡带均与主机完美帖合，完全不会影响玩家主机的美观完整。而游戏功能方面，由于支持与GBA游戏联动，喜欢《口袋妖怪》系列的玩家们更是应该入手一款EZ三合一，大家都知道《口袋妖怪 珍珠&钻石》能够与GBA的《口袋妖怪 红宝石&绿宝石》等进行联动操作，使得游戏的完成度大大提高，别致的乐趣可是没有GBA正版卡所不能体会到的哦！当然GBA游戏的兼容性方面则不需累赘地介绍了，256M的容量，完美的兼容性，相信GBA的经典大作还是值得大家重新温习的。震动功能方面，EZ三合一设置了三级可调节功能，在玩家们进行《银河战士》、《应援团》等游戏时可以根据自己主机的电量情况保证游戏的连续性。在麦当劳、星巴克等有无线网络信号的地方，朋友们可以用自己的DS浏览支持UTF-8编码的简体中文及繁体中文网页，而触摸的设计也非常方便大家在网页上的操作，128Mb的高速缓存，两倍官方内存扩展卡的芯片容量也会使得上网的速度大幅度提高。相信这些不错的卖点在SLOT-1产品横行的现在也会吸引众多忠实的拥趸。




文/NdsBBS 幻龙



| 王高敏 | PG难 难于上边角。 |
|---|---|
| 读者资料 | 男 17岁 浙江省北仑区柴桥中学 |

Ace Kard zone

# AK专区

## AceKard大事记

**2006年9月23日：** 幺幺在其网站的论坛(http://bbs.yyjoy.com）首次放出关于AceKard(以下简称AK）的消息。其宣称的强大功能让所有烧录卡玩家精神为之一振。毕竟当时国内的产品还只有DSlink一款Slot1烧录卡，而且远不如AK宣称的那样强大。不过AK在当时是一个全新的品牌，其开发团队没有GBA烧录卡的相关开发经验，也没有上一代Slot2端NDS烧录卡的产品。不少玩家怀疑这样一个产品能否最终兑现其诺言。



**2006年10月17日：** 幺幺的AK评测文章出炉，当时官方宣传时所说的优点被一一证实，但同时也爆出了AK最大的缺点：需要采用自身的特殊格式“AKFS”。这样一来玩家仍然需要在PC端安装一个专门的客户端“Acekard Manager”来执行拷贝游戏等等操作，这样在形式上和传统的NDS烧录卡没有什么区别。同时因为AKFS格式的特殊性，导致对很多自制软件支持不好。

**2006年11月7日：** AK开始在幺幺商场（http://www.yywan.com）以预订的形式发售，首批AK只有50套，价格为360元人民币。之后半个月左右的时间，AK开始陆续向其他商家供货。

**2006年11月18日：** 改动了外壳设计的第二版AK发售，可惜的是这一版对卡带厚度改动不大，插到NDSL上依然和老版一样，存在略紧的情况。

**2006年12月27日：** 12月中旬，各种烧录卡老品牌比如EZ、SC等等都开始发售其Slot1端的烧录卡。为了应对市场的变化，AK将零售价降至320元。

**2007年1月：** 大概在1月中旬，一种支持新版AK的开始低调出货，该版本的AK最大的特征就是开始支持FAT格式。这样，AK最为人诟病的特殊格式AKFS问题终于得到解决。这种新版AK卡在进入NDS的系统界面时在NDS卡带栏显示的是“Acekard+”的字样，其实就是现在大家所熟悉的Acekard+（以下简称AK+）了。之所以没有正式公布，是因为当时在软件方面不太成熟，还需要一定的时间进行改进。不过新版本在硬件方面的改动已经是定型了，所以在市场上已经可以买到。紧接着1月底，AK+开始正式公布，并且采用买AK+附赠1G TF卡的变相降价策略，进一步增强市场竞争力。同在1月份，著名的DLDI自制软件驱动接口开始支持AK+。这样，AK+对于自制软件的支持率大大上升，基本上常用的自制软件都能正常运行。

**2007年3月10日：** AK FAT Menu 1.15发布。因为坚持运行Clean Rom，AK+一直没有加入需要通过修改Rom才能实现的功能，比如软复位、Rom压缩等等。加之其100%的游戏兼容性，所以其内核很少更新。1.15版本内核是迄今为止最后一次更新，修复的是自制软件Moonshell1.17不能启动的问题。

**2007年4月：** 由于上游芯片供应商停止供货，AK+开始持续断货,市面上已经较难买到AK+了。

**2007年4月25日：** 幺幺获得AK官方消息，称AK2正在开发当中，并且会有“颠覆烧录卡设计的亮点”。这个消息让AK品牌再次成为大家关注的焦点。但是在这之后的几个月时间里，一直没有进一步的消息放出，一时间各种关于全新功能的猜想在关心AK2的玩家中流传。

2007年8月：笔者获得内部消息，供评测使用的AK2样品将在两个星期左右之后完成，而8月底可以进入批量生产阶段。不出意外的话，下一期大家就可以看到AK2的消息了。让我们拭目以待吧。

| 丁世川 | 高达FANS集合！把07年变成高达年！ |
|---|---|
| 读者资料 | 男 17岁 黑龙江省萝北县宝泉岭高级中学高二（19）班 |




# 口袋战术 从比赛规则看RS对战的发展史(3)

## 绿宝石期
### (绿宝石发行——2005年末)

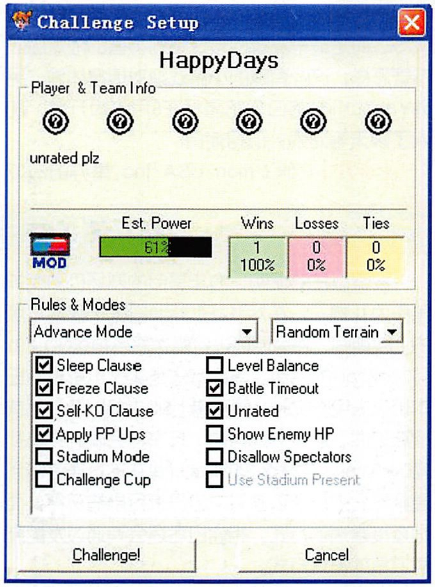
发行于2004年9月16日的绿宝石把GBA版的口袋妖怪推上了最后的高潮。当然，撇开它在游戏上的种种改革不说，仅仅以对战的眼光来看的话，它对于对战的影响只是火红叶绿的九牛一毛而已。绿宝石里拥有全部火红叶绿的定点教学(水火草三招威力150的除外)，并在此基础上又新增了一些技能和定点教学。可惜这些技能虽然都有一定的用处，却没有任何一个的影响能够比得上火红叶绿。在这些技能中，较为有用的是忍耐、虚张声势、火冰电三拳术、梦话和变圆滚动。忍耐起死/挣扎、梦话一击必杀、变圆+滚动等战术就是在绿宝石期出现的。而三拳术的威力略高于觉醒力量，又有聊胜于无的附加效果，所以也成为了一些贫招的特攻精灵扩充打击面的选择。至于虚张声势，因为它跟报恩一样几乎所有PM都能学，再加上还不错的效果，所以它可谓是这些招式中应用最广的，甚至有句话说，如果你不知道怎么给一个PM配招，就先放个虚张声势上去。和虚张声势挂钩的战术有封锁战术以及虚张声势+自我暗示等等，不过始终成不了主流。整体说来，这些新招式并没有强大到值得被限制的地步，所以在绿宝石发行前后，国内的比赛规则没有多大变化。应该说，绿宝石期的规则变动是国内口袋界的日趋完善所致，跟绿宝石的发行并无太大关系。2005年8月4日，任天堂推出了NGC平台上的新口袋妖怪游戏《口袋妖怪XD 暗之旋风暗黑路基亚》，在这个版本里某些口袋妖怪被暗之旋风净化后能学会新的招数。不过这个东西所带来的最直接影响就是多了几个实用价值不很大的队医（铃铛碧云龙有一定的实用价值），还有会接力和金属音的闪电鸟以及会自爆的卡比。波克比的三角攻击和快龙的铃铛在DP里也有较高的价值,不过这不属于我们讨论的范畴所以略过不谈。于是NGC对规则的影响也就是金属音闪电鸟和自爆卡比被禁止使用而已，除此以外就没有什么好讨论的了。




在经历够了剧毒电磁波寄生种子地球投撒菱吼叫生蛋许愿睡觉等等一系列招式所造成的动辄上百回合的比赛以后，快乐钢鸟水君们终于遭到了限制。有些地方是直接禁掉，有些地方比较仁慈，把它们和其他一些实力很强的PM放在一起，只允许选用其中的一只。笔者觉得比较完善的规则是允许使用它们，但禁止它们使用生蛋许愿睡觉等招式恢复体力，再强的盾牌不能回血也只是一次性用品而已。在对盾牌们作出限制的同时，新出现的过于强悍的PM们也被发现进而再次被限用，这其中最典型的就是使用莽撞的画画狗和针叶王。 因为

bot上莽撞可以攻击鬼系，使这两个pm在操作好的情况下可以说无法阻挡，为了避免它们过分泛滥的情况发生，故而禁止。另外一些地方还出现了对队伍中同一道具数量的限制以及对于觉醒力量和影分身等技能作出的限制。这些变化是规则完善的表现，某些人认为的一禁再禁最后全禁也没有发生且不可能发生。在这个时期，因为NB相对于RSBOT的图像优势，再加上一些论坛的大力推广， NB渐渐取代了BOT成为主流的对战平台。2005年末BOT突然不能使用了,而此时正是新手辈出的年代，NB显然更适合新手上手，而且NB的功能确实比BOT更方便更完善（比如BOT里你按错招的话是不能改的而NB可以），于是该事件使得BOT开始淡出历史舞台。并且笔者个人认为，它还标志着绿宝石时期的彻底结束和后绿宝石时期的到来，所以笔者暂且先把RSBOT挂掉这一事件作为本文绿宝石期和后绿宝石期的划分点。

文/iamlizi




## 口袋新闻 最新口袋妖怪系列新闻集Vol.7

【动画】这是最新一期的日本版快乐月刊里的一张图，上面写着它将是在第11部剧场版中登场的POKEMON，根据分析可得出这是NO.486 レジギガス的手，也就是说它是神柱王。不过根据惯例，先公布的PM往往不是真正的主角。




《不可思议的迷宫时间/黑暗探险队》的动画将在游戏发售前推出，不同于上作的是，本次在9月9日就可以观看神奇宝贝探险队的动画片,目前已知由水企鹅和小火猴领衔主演。

9月21日官方还将发售神奇宝贝电影BOX，收录了1998年到2006年的所有剧场版、相关短片以及剧场版的预告片。虽然说有1000分钟的超长时间，不过价格折合人民币也要1000多元，大多国人只能望而却步。最后我们来说第10部剧场版超级大作的消息，截稿前票房收入已经突破10亿日元，列动漫第一名。

【周边】暑假来临，各种围绕剧场版的周边产品纷纷上市，书籍方面《电影漫画》、《官方画册》、《电影介绍》、《W9》、《大搜索》、《电影百科》等等都是官方要在暑假推出的。俱乐部还发售了各种各样的NDSL贴膜，剧场版限定3神兽周边就更不用说了。

我们以前报道过的神奇宝贝电玩机ポケモンバトリオ已经正式开跑了，总共推出了36种弹片,大家可以访问官方网站http://battrio.com/index.html，游戏方法请参考http://battrio.com/howto/pack.shtml。




【活动】暑假大作战2007已经由超喜欢神奇宝贝俱乐部举行，在7月19日正式开战。其中仍然保留了森林、沙滩、洞窟等场景。本次玩家需要找到神奇宝贝卡（不是TCG），遗憾的是这

次的抽奖奖品不像暑假大作战2006那样是特制的NDSL，而是最早发售的珍珠钻石神兽的限定版。不管怎样，这些有趣的小游戏绝对值得体验。另外YahooKids的口袋花园将在8月改版开幕，加入了聊天等元素，值得期待。

【卡片】Pokémon USA Inc.举办的2007 Pokémon TCG World Championships世锦赛已经公开了。最终比赛在科纳和夏威夷举行，时间是8月11日和8月12日。这是本年度官方卡片比赛的最高比赛，冠军的卡组会被包装成DECK发售。

文/billbzzhang、ppk

## 2007暑假第十部剧场的礼物

按照以往的惯例，今年暑假的剧场仍然有神兽作为礼物——在7月14日~9月9日第十部剧场版的上映期间，将会同时进行赠送恶系神兽NO.491号Darkrai 的活动。具体方法是买了电影票的日本玩家去电影院时，同时带上DS主机以及钻石或珍珠软件。通过无线通信，玩家将会收到神秘礼物Darkrai。注意这次的Darkrai并不是通过得到道具然后由玩家去游戏中自己进行剧情获得，而是直接赠送的方式，相信日后还会有通过发配剧情道具的配送方式。

这次的Darkrai是十分珍贵而特别的大礼，为什么这么说呢？因为它有以下特点：

1、它被装在与电影预售券同时配送的代欧奇希斯相同的“珍贵球”プレシャスボール 中。这是正常游戏中无法入手的PM球，从球里放出PM时会有七彩的绚丽效果！

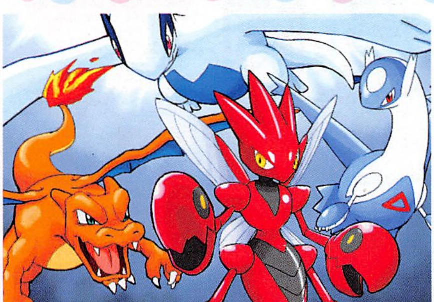
2、Darkrai身上的道具为神秘的60号树果——秘之果なぞのみ ，该树果的效果为被效果超群的招式击中时恢复HP最大值的14。

3、Darkrai身上佩戴着与赠送的代欧奇希斯相同的特别缎带：经典缎带クラシックリボンー，这也是正常游戏无法得到的。

4、此外，最特别的地方就是该Darkrai拥有钻石珍珠两只神兽才会的专属招式：时之咆哮／ときのほうこ与亚空间切断／あくうせつだん！而另外两个招式并没有Darkrai专属技能黑洞／ダークホール或者暗系攻击招式暗之波动，而是幽灵系的招式恶梦／あくむ与超能系招式催眠术／さいみんじゅつ（不知道恶梦的效果与Darkrai本身的特性效果是否会叠加？）。




## 口袋周边 历代口袋妖怪形象设计发展回顾(1)



口袋妖怪游戏至今历经了红绿、金银、宝石、珍钻4代，在这4代的发展过程中，游戏本身在技术方面的突飞猛进是有目共睹的，而493只口袋妖怪的形象设计是否也紧随其后呢？对此不同的玩家有不同的看法，为此我们先来作一个回顾。

为了便于说明，我们主要以影视中的宠物小精灵为代表，因为它们的动画片中是以完整的形态（各个侧面）来面对大家的，因此它们在玩家心目中的印象最为深刻。四代的口袋妖怪

代表分别为：

**第一代：**NO.001—NO.151

**代表PM：**喷火龙，皮卡丘，快龙，三圣鸟，超梦，梦幻

**第二代：**NO.152—NO.251

**代表PM：**菊叶草，波克比，巨甲龙，三圣兽，凤凰，路基亚，雪拉比

**第三代：**NO.252—NO.386

**代表PM：**大水怪，化石花，血翼飞龙，三神柱，固拉顿，海皇牙，裂空座，水都，许愿星

**第四代：**NO.389—NO.493

**代表PM：**豪火猴，卢卡里奥，沙地龙，三圣菇，迪亚路卡，帕鲁基亚，冥王龙，玛娜菲

从总体上看，初代的NO.151才是口袋妖怪最原始风格的代表，第二代基本秉承了一代清新可爱自然的特点，所以把NO.251之前的小精灵们作为口袋妖怪们真正原汁原味的形象特点是毋庸置疑的。之后三代的宝石版不折不扣地将口袋精灵们给“丑化”了，动画里的形象看起来有些生硬和古板，和传统意义上的精灵风格区别很明显，还好大幅强化了动画中技能的表现手法和激烈的战斗场面使大家忘却了这一不足，整体的画质也有了长足的提高。而四代的DP精灵则进一步地完善了之前386PM的进化和退化形态，其中退化的PM设计得十分贴切，巨翅飞鱼的退化形态小球飞鱼就是一个很好的例子，而新增的一些进化



形态比如3DZ、猛犸、电击魔、夜巨人等被强化了不少，也许是为了追求力量而不得不牺牲了自己的形象的缘故吧，这些突破自己极限进化的精灵们总是感觉有些不够亲和力。感觉第四代精灵有往NO.251的方向回归，叉鼠的设计则是最好的体现。但是不乏一些新的元素和创新的点子，设计出了不少形象古怪的诸如捕草虫、米卡尔鬼、梦兽，还有史上第一个恶系的神兽恶啸灵的奇特小精灵。

首先从口袋的三个主角说起，初代的妙娃种子、小火龙、杰尼龟是经典中的经典。妙娃种子的不屈，小火龙最初的温和（姑且先不说那傲慢的喷火龙），杰尼龟的调皮捣蛋都深入人心，它们都是小智不可或缺的伙伴。最终进化的只有喷火龙，尽管失去了最初的温和，但是其坚强的斗志还有那傲慢不羁的性格让喷火龙至今人气高居不下。（何况人家喷火龙还在喷火龙山谷培训变得更强呢，什么，你说看上了某人的喷火龙MM，那当我没说）。



金银的菊叶草，火球鼠，小锯鳄在个性上更加突出，比初代形象的设计也更可爱，看看那整天撒娇的菊草叶，对小智从最初的误会到后来的撒娇耍宝……可惜进化后的她不得不因为自己体型和力量的原因对小智也有点顾忌了（多体贴啊）；火球鼠的害羞和它一旦遇到紧急情况所爆发出来的斗志（自己背后的火焰就是证明）形成了鲜明的对比；和小霞争夺的那只小锯鳄可以说是个不折不扣的乐天派，出来就跳舞，音乐感也十足，到处蹦来跳去的。小锯鳄的声音也不让人不由得喊出“好可爱啊！”。到了AG超次时代，小智不再同时拥有草、水、火三大主角，而是逐渐的向草系精灵转移。尽管是相对较弱的草系，但其在芳缘地区大显身手，桀骜不驯的个性背后还有温柔体贴的一面。AG的火系主角小火鸡则保持了可爱的风格，有点莽撞呆呆的（小火鸡曰：你说谁呆呆！）它让我们觉得那是一种自然的纯真，更没想到最终进化的火鸡战士竟然如此的飒爽英姿，实在感慨“岁月让我们变得更坚强”这句话。水系的水跃鱼为小刚独有，在动画中的表现随着配角不由得减少了不少戏份，从设计上保持着小巧可爱的风格．大水怪在动画中还充当了一次“幽灵”的怨念角色，可惜不知道为何AG这三位主角的最终进化都显得有些“霸道”。



# 青青牧场

责编/暗凌
文/chinagba 一搭黄土



## RUNE趣谈

RF全称Rune Factory，这几个月以来一起讨论了各种牧场中的要素，虽然也讨论了部分魔法相关的知识，但是否曾想过，究竟什么才是RUNE？国内将RF翻译为符文工厂，Rune便是当作符文、符咒的意思来诠释。

rune
KK：[run]
DJ：[ru：n]
n.
如尼文(古代北欧民族使用的文字);神秘的记号




▲Rune文字。

这是字典中给出的含义，北欧如尼文，乍听之下一定会觉得非常陌生吧，其实我们在《魔戒》中曾经见过它，还记得在某些墙壁上，将单个字符镶嵌于之上可以产生魔力打开机关，而按照特定顺序加以组合甚至可以得到更强能力的那种灰白神符吗？它们就是rune，也就是如尼文字。

如尼文其实是由24个字母与一个空符（blankstone）组成的一套字母表，于大约1500年前的北欧和日耳曼人创造并开始使用它们。这一“字母表”中的每一个“字母”都被认为包含着可以进行占卜的神秘因素。事实上，“如尼”（Rune）一词意思是“神秘的”或“隐蔽的”。它来自于德语Raunen，其含义是“密谈”。最早的并且实际上最闻名的如尼字母是老弗萨克（futhark），是因为它代表起始的六个如尼字母Feoh、Ur、Thorn、Ansur、Rad和Ken。

在北欧神话里，众神之父奥丁（Odin）为了得到那智能之泉，用失去一只右眼的代价，换取了如尼的智慧。如尼文字是一种咒文 只要将它刻在木、石、金属甚或任何材料上 就能得到无穷的威力。奥丁为了寻求更高的智慧，便把自己吊在树上九日九夜，思考宇宙的奥秘。当他从树上下来的时候，他就领悟了如尼文（Futhark）。24个老弗萨克字母以八个一组分为三部分，称为“埃特”。这三个埃特是弗蕾



▲独眼的奥丁。


汤易宁 PG以前有无组织过PG饭们聚会呢？
读者资料 男，15岁，南昌市东湖区阳明路313号南昌十中少四（2）班，330006

（北欧神话，丰饶、兴旺、爱情、和平之神）埃特、哈格（北欧神话中的阻扼、困难之神）埃特和提尔（北欧神话中的战神）埃特。

《神之言》中两段非常著名的诗，即奥丁的自述就描写了这段情景：

九夜吊在狂风飘摇的树上，
身受长矛刺伤；我被当作奥丁的祭品，
自己献祭给自己，在无人知晓的大树上！
没有面包充饥，没有滴水解渴。
我往下看，拾取鲁纳斯文字，
边拾边喊，由树上掉落。

这种神圣的文字，可预知未来。每一个字都拥有个别的力量，守护人类的灵魂。也可用于制作守护符、记录魔法、及刻在石头、木块、贝壳、水晶或其它天然的素材上成如尼石，当中又以水晶如尼石的能量最强最稳定。这样一说，似乎rune跟我们熟知的塔罗牌很类似。其实古代人民也的确是将如尼文字当作一种占卜工具，人们将字母刻在木片或石子，与塔罗牌类似的使用。每一颗石子或木片都代表了一种古代精神概念，其中的含义或象征随着占卜者的思想与经验而有所不同，并无固定的规律可循。

聊了那么多，本作牧场物语Rune Factory究竟与Rune本身有多大联系呢？仅仅是因为加入了魔法的概念？仅仅是因为加入了神秘的元素？首先我们来了解一下本作的世界观与背景吧。



▲武器不能真正地杀死怪兽，只是让它们回到自己的世界里。

RF所发生的世界是一个人类、精灵、怪兽共存的世界，而怪兽的生命实际存在于另一个世界里，它们只有被召唤后才会来到人类与精灵的世界。也许是为了两个世界的平衡，在人类世界里所有可以作为武器的东西都被神施加了魔法，当攻击怪兽时，武器无法真正夺取怪兽的生命，只是当怪兽生命值过低时强制使它们回到自己的世界。

故事当然是发生在人类世界里，在这里有一个依靠强大的科学力和机械化程度四处侵略的帝国——塞克斯（ゼークス），也就是独眼少佐リネット少佐的故乡。而主角获救的地点卡鲁迪亚（カルディア）是帝国与诺拉德王国（ノーラッド）之间的边境小镇。诺拉德王国是少数没有被帝国控制住的国家之一，有着美丽的风景与丰富的资源，游戏中此处成了帝国攻击的下一个目标，故事的高潮亦由此展开。



▲召唤怪兽的机器。

一切仿佛是偶然，又好像是刻意安排，失去记忆的男主角拉格纳（ラグナ）在饥饿交加之际被女主角米斯特（ミスト）所救，被强塞了锄头、洒水壶之后还附赠（？）了一座宽广的牧场，于是男主角一边给米斯特做农工，一边为了寻找自己的记忆而在卡鲁迪亚住了下来。然而事情没有那么简单，就在拉格纳来到这里的同时，镇上还来了其他不速之客：不知道什么人在镇周边的洞窟内设置了不明机器，更可怕的是，这些机器每隔一段时间就会从异世界招来怪兽，村民们再也不敢轻易进入洞穴，安全起见，镇长也将洞穴一一封印起来。为了帮助小镇上人们消除不安，拉格纳除了日常农作之外也担任起冒险者的身份，他决心一定要查出发生这些异状的真相。

随着拉格纳的冒险，真相在一步步接近。幕后策划者帝国的妮莉特少佐出现在拉格那面前，告诉他所有的机械都是帝国设置的，为的就是召唤出传说中的神兽格里莫亚（グリモア），然后加以控制并为他们作战所用。破坏了帝国的战车之后，决战的时刻来临了。在最后一个洞窟里，面对地幻龙狂暴的大地之吐息，拉格纳惊呆了。原来他不过是被妮莉特少佐，被帝

| 邓光伟 | 马上高三了，学校需要分配我们去实习了，看来，马上要跟同学的小N说再见了。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，18岁，福州市仓山科技园建筑职业中专0502，350007 |

国利用了而已。事实上，拉格纳原本是能够与怪兽和幻龙族进行沟通的大地骑士（アースナイト）。帝国消除他的记忆，让他流落到小镇上，并通过与怪兽的战斗释放出大地骑士的力量以吸引神兽格里莫亚出现。帝国的目的达到了，因为地幻龙正是神兽格里莫亚。拉格纳质问起自己真实身份，妮莉特却缄口不语。然而地幻龙的攻击开始了，为了保护弥斯特及其他人们，拉格纳拨出了自己的剑……

一场血战之后，地幻龙格里莫亚被击败了，随着一声哀号，它也摆脱了帝国的束缚，重新回到了自己的世界中去。帝国的计划失败了，作为失败者的少佐妮莉特将受到帝国的制裁而被除掉，帝国的皇帝也下达了攻击卡鲁迪亚镇的命令。拉格纳救下被帝国抛弃的妮莉特，赶回村庄，村民们互相传告，做好迎接战斗的准备，拉格纳则赶往最后的战场——边境线。

边境线上，帝国派出了无数的战车，战争一触即发。每逢周末便来村庄买卖的行商人伊万此刻也拨出了剑与拉格纳一同迎战，两人之力可以抵挡得住帝国的千军万马吗？

就在这危机时刻，神兽格里莫亚突然从天而降，它挥舞着巨大的双翼，从军队上空飞过……这个世界不该是充满战争与屠杀的。人、精灵、怪兽本就该和平共处，也许正是为了这个和平的世界，格里莫亚向帝国的战车吐出了大地之吐息。藤蔓与绿叶从战车的四周及内部生长了出来，花朵竟从战车的炮口中开放了出来！这是怎样的一幅场景？代表着血腥与屠杀的武器上居然开出了代表生命与和平的花朵。帝国军队遭受到前所未有的败仗，狼狈着撤离了边境线，卡鲁迪亚镇，不，整个诺拉德王国获救了。拉格纳成为了人们心中的英雄，而此刻认识到真正最重要的东西是什么的拉格纳也决定继续在小镇上生活下去。

另一方面，诺拉德王国皇宫内，伊万向国王报告，他一直在意的那个年轻人并不是自己失散的弟弟——拥有王族血统的继承人。“拉格纳啊，你一定要幸福得生活下去。”太阳重新升起，或许对拉格纳来说，新的生活才刚刚开始。

这样一个充满了神秘的世界，本身就是孕育rune的神话世界，游戏本身并没有出现特殊的符咒开启机关，没有占卜术决定人生，命运只是掌握在人们的手中，如果说一定要有rune，那么也一定是幸福的rune。精灵族的女佣塔芭




▲人类与怪兽是可以共同生活的。

萨（タバサ）为了让人类跟精灵族能够更和睦地相处而来到卡鲁迪亚，她赠给拉格纳的手套是可以不伤害怪兽而可以收服它们的宝物，如此一来可以减少怪兽一族的损伤，多么善良的心啊。

而镇上的另一个精灵族就是可爱的小萝莉塞希莉亚（セシリア），精灵族最大的特点就是两只尖尖的耳朵，这个幼小的精灵族女孩为什么会生活在人类的世界里呢？她的人类族父亲莱瑟尔（ラッセル）当然并不是塞希莉亚真正的父亲，其实莱瑟尔原本是一名剑士，在曾经两族的战斗中，他无意间发现了还是婴儿的塞希莉亚，也许出于原本善良的本性，他并未伤害这个异族的孩子，而是收留了他。回到镇上之后更是放下了剑刃，翻开了书本，重新认识这个世界与人生。塞希莉亚在莱瑟尔的照顾下非常幸福地成长着，这正是证明了不同种族同样可以共同幸福地生活不是吗？

RF乍看之下是一个单纯的冒险游戏，甚至连正统牧场所该有的模拟养成都不完善，但请不要对它失望，RF中的剧情与内涵是以往任何一作牧场都无法媲比的。镇上每个村民都有自己的故事，外表开朗内心孤独的小魔女梅萝蒂（メロディ），外表冷酷但渴望友情的富豪女芘安卡（ビアンカ），因圣杯分而又因圣杯合的夫妻诺曼（ノイマン）和莎拉（サラ），被诅咒的石头，藏在澡堂中的教典……将这许多许多的故事触发并联系起来就会发现，RF其实就是真实世界中人性与情感的一个折影。

在通关之后，抛开冒险的要素，好好地攻略一下RF中的剧情吧。以上故事情节感谢Cngba牧场区的众人的翻译整理，尤其感谢会员kidorphen。如果您还发现了其他有趣的故事，请与大家一起分享哦。


朱悦恒 PG的进步，需要大家的帮助！
读者资料 男，19岁，浙江省兰溪市兰江街道西山小区30栋 3单元 302室，321100

# 牧场百问

## 精灵驿站

1、如何才能搭海边的船去无名岛?

答：当现金达到9亿时，会收到拍卖无名岛的一封信函，下一个月的月初，如果主角的现金不少于9亿，村长就会上门来推销无名岛，此时可花9亿买下无名岛，获得岛的拥有权后就可以坐船去无名岛了。

2、我用木头建造地下室、别墅等，如果遇到台风天气会毁坏吗？我想拆掉重新建造可以吗?

答：如果想自行拆除地下室或别墅是不行的，而台风是无法破坏地下室的，但别墅在台风天气中会有一定几率损坏。

3、请问如何给小精灵送礼物呢?

答：可以通过精灵之家柜台上的木偶送礼给他们，不过要注意的是，通过木偶送礼不会有生日的礼物加乘效果，如果要加乘，只有在他们生日的前夕雇用他们，并在生日当天帮主角做事的时候送礼给他们才可以。

4、地下室不放太阳能种牧草吗?

答：不能，把太阳移开的一瞬间，牧草会消失的。

5、忘忧谷的宿屋不提供饮料之类的吗?

答：是的，本作的宿屋仅仅是作为众人歇脚的地点，如果要买饮料等食物，只有去隔壁的酒吧，每天PM5：00－10：00开业。

## 符文工厂

1、为什么我突然不能使用魔法了?

答：是否是RP值不够了？魔法需要消耗RP的，所以使用量有限。

2、如何才能将牧草取出喂养怪兽?

答：牧草从门外的饲料口投入即可，不需要每天放置于饲料槽。怪兽们自己会取食。

3、如何才能在夏日探险大会上获胜?

答：首先要准备好瞬间移动的两个魔法，在会场得到命令后，用魔法回到自家门口，迅速赶往第一洞，在第一洞的雪堆可以找到目标物，随后用魔法跳出洞窟，再移动回家门口，然后赶往会场即可。不过还有更快且极其不厚道的一种方法，就是前一年取得书后不交给村长，留到第二年再给……

4、本作的情敌事件怎么触发？我的情敌们分别是谁呢?

答：本作并没有实质上的情敌对象，唯一的是杂货屋MM被吟游诗人追求着，当主角取得杂货屋MM所要的一块雪白的石头时，可以送给杂货屋MM完成求婚，也可以送给吟游诗人促成他们的爱情。

5、请问怎么捕捉动物?为什么动物总是追着我打?

答：当建造了怪兽小屋后，找豪宅的精灵女佣对话，可以得到触摸手套，佩戴触摸手套并对准怪兽使用多次即可驯服它们。但要注意的是，怪兽在未被驯服前是会主动攻击主角的，所以在驯服怪兽的时候一定要注意自己的体力不能过低。

## 共建的小岛

1、小岛的人物列表中为什么常会出现“离岛中”的字样?

答：当主角的业绩达不到某个要求且一个月未与村民对话，则该村民会离开小岛，当主角达到一定条件后且经过一个月后才会归岛。而矿石镇的几位来客则是在固定的时间来到小岛，然后一个月或两个月后离开。

2、为什么我的作物种的好好的突然枯萎了?

答：本作农作物对光照和水分均有严格的要求，若光照不足或水分太少都无法成长，而当光照过强或水分过多的时候则会枯萎，如果连续阴雨天时就一定要小心某些作物会发生水土流失或枯萎的情况。所以一定要在播种时观察好该作物对光和水的要求。

3、我已经有厨房了,可如何才能学会制作料理呢?

答：增筑厨房后，可以将各种食材：如农作物产品、动物产品，甚至是杂货屋购买到的各种料理食材引渡给食堂和咖啡屋的老板，他们就会教你新的料理了。需要注意的是，他们的教学有一定几率失败。除此之外，达到矿场255层时也可以获得各种料理，一共可以获得18种。

4、我想在牧场四周围上栅栏，但总也不能准确地把石材投到田地上，有什么秘诀吗?

答：用触控笔从主角的头顶到你希望投放石材的两点间画一道抛物线，主角就会顺着抛物线将石材投过去咯^^b。



# 狩人营地

## 翔武的狩猎生活

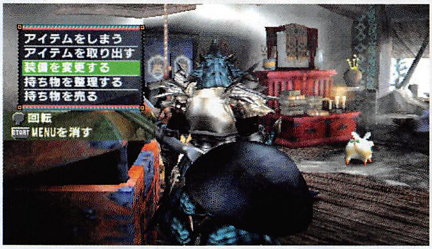
**个人资料**
**翔武**
**狩龄：1年**
**等级：hr6**
**目前最爱用的武器：黑锅【真好吃】（大家也要对食物有爱啊）**
**最不爱用的武器：霸弓**
**本期最衰的事：放爆雷针打风翔龙的时候，太贪心了，放多了把自己劈死了。**
**本期最灵异的事：打训练所风翔龙的时候，突然瞬移到我身后，给我一个风炮。这已经不是怪物猎人了，更像是龙珠。**

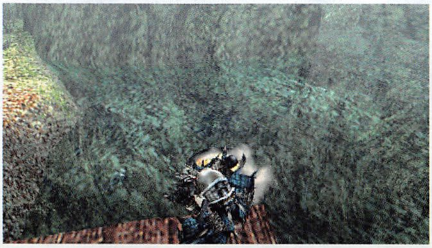
久闻双火势的威力强悍，最近也想玩一玩了。想雇几只火势猫，但运气不好，刷了好几回也不见出一只，难道现在猫都跟我对着干了？算了，先不管它了，什么时候刷出来再说吧。

怪物猎人网络版可以通过代理来玩了，等什么时候有时间打算试试，而且薯子换完电脑之后也一直想玩，这回又有伴儿了。PC网游更新起来比较快，增加新武器或者新怪物估计也只要下个升级资料包就行了，不像PS2和PSP都是已经做在光盘里的，没办法进行改动。面对已经玩得差不多的PSP版和遥遥无期的PS3版，PC版应该能做一个很好的过渡，当然也不希望只是作为过渡。

8月3日更新任务是“天地之怒”，不少前作玩家都对这个任务有恐惧或者有爱。记得玩前作，这个任务刚出现我就去打，结果惨败。后来薯子告诉我这个任务等到了G级的时候再去打比较好。后来打到了G级，熟悉了金银火龙的攻击方式后，打这个任务果然简单多了。不过当时是技术和常识都不够，要是现在打的话，应该可以打得很轻松了。这次的任务里的金银火龙强度是多少还不知道呢，先不夸海口了。

打训练所风翔龙，做了一个猫双刀，感觉脑残到不能行了。有机会拿这个去打上位的怪物试试。其实猫系的武器都挺有意思的，特别是我最近非常喜欢用黑锅砸怪，我果然是对食物有爱的人啊。





| 李蔓 | 到了暑假我的字果然更烂了……另：PSP的改良机型实在是…太令人失望了。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 女，14岁，江苏徐州西南南路130号商检局，221000 |

# 近期下载任务介绍

### 蛇龙的巢窟

任务发布日期：2007年7月20日
报酬金：6000z
契约金：500z
限制时间：50分
地点：大斗技场
参加条件：HR4以上
任务难度：6星
成功条件：讨伐15只蛇龙

任务简介：专门为头疼蛇龙素材的玩家定做的任务。游戏中自带的蛇龙任务几乎要跑遍整个火山，比较麻烦。这个任务在大斗技场中，省去了换区的烦恼，而且打起来也比较快。任务的要求是讨伐15只蛇龙，斗技场中还有一只红速龙王，血量2240，把这烦人的家伙解决后再慢慢欺负蛇龙吧。

**—— 基本报酬 ——**




| 素材 | 几率 | 个数 |
|---|---|---|
| 勇气の证 | 1 | 1 |
| 蛇龙の上皮 | 15 | 1 |
| 蛇龙の上皮 | 5 | 2 |
| 缟模样の皮 | 20 | 3 |
| 蛇龙の头 | 10 | 1 |
| 蛇龙の皮 | 18 | 3 |
| 上龙骨 | 10 | 3 |
| カラ骨【小】 | 10 | 26 |
| カラ骨【大】 | 5 | 15 |
| 上铠玉 | 2 | 2 |
| 上铠玉 | 4 | 1 |

### 金色的雷帝

任务发布日期：2007年7月27日
报酬金：9000z
契约金：750z
限制时间：50分
地点：大斗技场
参加条件：HR4以上
任务难度：8星
成功条件：成功狩猎一只金狮子
任务简介：斗技场单金狮子，强度是15（游戏中怪物强度最高16），血量5400左右。这个任务主要是出大金冠的几率比较高。如果是要素材的话，还是打村的斗技场双金狮子合适。由于体型比较大的原因，钻肚子打比较方便，如果最

# 特殊任务



**投稿任务**
**轰龙讨伐指令书**

**任务等级：**★★★★★★★
**限制时间：**长期有效
**委托人：**太刀修行中的翔武
**委托内容：**在沙漠和雪山中横行的强者，其凶猛程度非同一般，无数新手猎人败倒在它的手下。无法保证救助队安全进入，解救被困的猎人同伴。目前需要猎人精英们提供有效的进攻策略，击退这个凶猛的飞龙。提供者可获得酬金。
**成功条件：**将挑战轰龙的各种心得打法投予本刊，以便新手猎人参考。
**投稿指定地：**pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱
**特别备注：**之前的狩猎心得和配装心得仍可继续投稿。

| 符瑞彬 | 什么时候中国也做款世人皆知的掌机就好了，就不要天天盼着游戏汉化了！！！ |
|---|---|
| 读者资料 | 男，17岁，湖南省张家界市一中美八班，427000 |

后不想和他耗太多时间，抓了最好。毕竟强度15的攻击力还是很恐怖的。



—— 基本报酬 ——

| 素材 | 几率 | 个数 |
|---|---|---|
| 金狮子の黑毛 | 20 | 1 |
| 金狮子の尖爪 | 27 | 1 |
| 金狮子の尻尾 | 15 | 1 |
| 黄金の毛 | 10 | 1 |
| 金狮子の锐牙 | 22 | 1 |
| 坚铠玉 | 1 | 2 |
| 坚铠玉 | 4 | 1 |
| 重铠玉 | 1 | 1 |

训练所挑战任务12

任务发布日期：2007年7月27日

报酬金：3000z

契约金：0z

限制时间：40分




地点：雪山（昼）

参加条件：HR4以上

任务难度：5星

成功条件：成功讨伐一只钢龙

任务简介：训练所的钢龙血量相当于村长那里的一半，大概在3360左右，不过强度是集会所下位水平。钢龙飞空比较烦，可以用闪光玉闪下来。用网可以在1区捉到光虫，在4区拐弯处的地上可以摸到素材玉，合成后就是闪光玉。闪光玉的使用时机最好是在空中风炮的时候。钢龙硬直倒地后就暂时不会有龙风压，前面要多攻击头部，破头之后龙风压就不会出现了，可以随便打了。任务报酬中的パペットチケット可以做猫双刀，KUSO武器实用性不高。打倒后的追加报酬有古老秘药。

—— 基本报酬 ——

| 素材 | 几率 | 个数 |
|---|---|---|
| パペットチケット | 15 | 1 |
| パペットチケット | 5 | 2 |
| 上铠玉 | 5 | 1 |
| 上铠玉 | 1 | 2 |
| 修罗原珠 | 7 | 1 |
| 修罗原珠 | 2 | 2 |
| 钢のたまご（钢蛋） | 30 | 2 |
| 山菜组引换券G | 25 | 1 |
| 山菜组引换券G | 10 | 2 |




# 训练所竞技训练最速攻略

各位新老猎人都知道日本正在举行最速猎人大挑战，而我们中国玩家就没有这个机会了。不过不要紧因为我们一样可以在个人训练所磨练自己的反射神经和根据自己对怪物的了解来创造自己的最佳训练所成绩。这里注意一下我所说的最速挑战并不是单纯的追求速度，而是靠自己的技术做出来的最好成绩，比如利用大怪鸟发呆用弩可以做出30多秒，这些是完全没有意义的。下面就开始分析10种竞技训练的最速挑战方式。

**大怪鸟：**相信大家对这位好朋友一定不会陌生，大怪鸟的主要攻击方式有吐火，冲刺，前钉和甩尾。在推荐武器当中首推大剑，首先大剑送给我们一个音爆弹，它让大怪鸟出现的硬直足够我们用两个蓄力斩了，大怪鸟的血量是580所以大概4个蓄力斩全中翅膀加一到两下纵斩就可以结束战斗。

**桃毛兽：**P2中新出的牙兽种，也是一只比较恶搞的怪，它的主要攻击方式是起跳上压，



杨龙陶 拥有一颗世界上最珍惜生命的心，同时用最浓厚的热情去对待生命中的每一款游戏。
读者资料 男，19岁，重庆市江北区五里店职业中学，400023




醉拳，冲刺和放屁(= =)。武器推荐的是双刀，开始吃了强走后首先不要去管桃毛直接去挖一个大爆弹G，挖完估计桃毛也发现你了，然后直接对头乱舞，怒后用4支麻痹投使它麻痹然后可以乱舞两次马上放爆弹跑开三个身位后，把最后那个匕首送给它。

**电龙：**又是老朋友了，主要攻击方式吼叫加申头加3叉电=直接秒杀。另外前扑和全身放电都是很有威胁的招数。武器推荐片手，首先片手可以把最有威胁的吼叫挡掉，利用片手全力砍脚推倒之后马上砍头，只要不被叫到电龙的威胁至少要减60%。别忘了开始时送的大爆弹哦。

**盾蟹：**螃蟹的连续攻击方式非常有威胁。武器首推太刀。打螃蟹非常简单进去之后千万别偷袭，直接冲到它脚边砍肚子等气满后用12连击，一般站在脚边完全没有威胁，非常轻松的一关。

**雪狮子：**同样是牙兽种，雪狮的后跳和前扑，蓄力拳，下压还有可以把我们变成小冰人的喷雪。建议使用片手。还是一开始别去招惹雪狮。先把大爆弹G挖了，在出现麻痹的时候放。还有一点是注意站位，站在档下的位置一般不会中招，千万别贪刀。




**黑狼鸟：**万恶的怪啊！第一次在训练所被卡是它，刷时间又是它最难把握，不过最后还是用锤子华丽D把它做掉了。黑狼的动作没有什么规律，除了转身马上前钉外很难琢磨它的动向，通常喷完火马上冲刺，所以我们要把握每一个打头的机会，出现第一次晕玄后马上放麻痹陷阱，一个陷阱大概可以让它吃我们两个三连击，一般用大地一击打游击战术，但是一有大硬直动作(喷火，发呆)马上用三连击打头。第二次晕玄后几下就可以结果它。

**轰龙：**速度攻击都非常可怕。但是在训练所它却没有任何威胁，原因是我们的狩猎笛给的东西实在太丰富了，5个睡眠投一个闪光一个大爆弹G，它基本没有攻击机会。一开始只吹攻击加持笛子加快加伪心眼。攻击时注意只用三角攻击头部别用伪大地。只要别贪刀很快就击晕然后继续锤头，醒来后马上怒直接用4个睡眠头让它睡觉。然后去挖个大爆弹G再用最后一个匕首引爆2个大G就可以炸掉它600多血(它只有1400血)。然后马上闪光给它最后一击。

**角龙：**一代中的新人杀手四本之角不知道郁闷了多少单机猎人，到了二威风不再了，原来的转地绝技已经没有了。攻击方式有吼叫加冲刺，甩尾，侧撞。推荐双刀，三个音爆一开始只要它转地我们马上用，然后就乱舞，一怒就闪光。然后在它双腿中乱舞推倒后马上去舞尾巴。切记别贪刀要不被尾巴甩到很郁闷。

**凯龙：**我个人最讨厌的怪物，皮厚血多不说它的尾巴杀人于无形,它的脚还老踩到我们打断我们的攻击,还有必杀凯炮和那些讨厌的气体。武器推荐片手，第一次睡着后在胸前放一个爆弹G头前放一个然后用小爆弹引爆，这里要注意小爆弹只是用于引爆别让它炸醒凯龙，否则伤害大减。炸醒后马上挡别给吼到，要不很容易给凯炮秒杀，这样炸一次就可以炸掉它800血(总共1800)所以第二次它睡着去挖一个大爆弹G加一个本身给的大爆弹用上面的方法引爆过关。

**麒麟：**非常漂亮的怪物，速度快攻击高是70的优点，70的放电也很难掌握。推荐锤子，首先一出来马上吃密药然后就去挖个大爆弹G等70近身的时候放，然后马上一脚T爆- -启动火事，然后保持在自己的左边放电时注意先读，在两脚离地时使用大地一击。只要注意距离很安全。

下面是我的成绩。谢谢暴风把我带进训练所和给我的教导，同时他也是我努力超过的目标，最后祝大家逆鳞多多老山玉多多。

文/小小魔使




| 张贻然 | 只要你不跟我提“Pocket Monster”我是不会跟你急的。 |
|---|---|
| 读者资料 | 女，14岁，山东省青岛市市南区宁德路28号6号楼2单元102户，266071 |

# 勇者斗恶龙王国

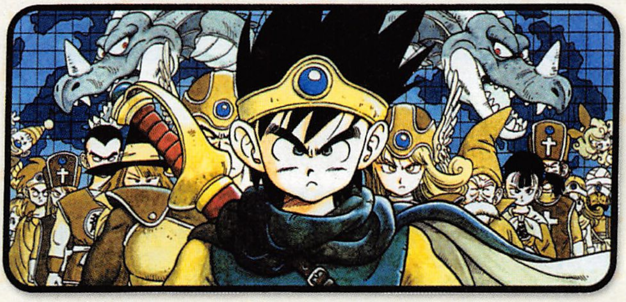
DRAGON QUEST KINGDOM

Vol.03

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。

文责/三问书屋

DQ2发售1年之后，崛井以其独特的创意，将三代的剧本直接和这个系列的起源——罗特连了起来。原来3代的主人公就是数百年前打败意图统治世界的大魔王，后来被册封为“罗特”的勇者。也就是说，3代中玩家需要进行的冒险正是罗特本人成长的历程。DQ3一开始的世界地图和现实的地球很相似，只是在南太平洋上凭空多出一块大陆，上面有一座名叫阿里阿罕的城堡，我们的勇者正是生活在这个国家的勇士奥鲁德加的儿子。他的父亲在和魔王巴拉摩兹的作战中不幸坠入火山，生死不明。当主人公16岁生日那天，母亲带他去见国王，国王要他继承父亲的遗志，带领伙伴一起挑战魔王。就这样，壮绝的冒险开始了。



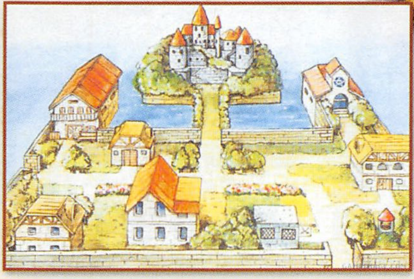
## 终结罗特三部曲的华丽之作



虽然勇者和他的伙伴们在游戏中都是没什么个性的角色，但是游戏的主剧情并不平庸。勇者之父奥鲁德加在掉入火山之后并没有死去，而是在另外一个世界里与怪物对峙了10多年的时间。当勇者一行打败了巴拉摩兹，才发现通向地下世界的入口，到达阿雷夫加鲁多大陆（1代和2代的世界）。而真正的大魔王——索玛就在那里等着他们。最后勇者终于见到自己的父亲，但是他却因为与怪物搏斗壮烈牺牲。在临死前，他鼓励自己的儿子将魔王打败。就这样，在清除了地下世界的祸根之后，勇者被国王授予“罗特”的称号，他的武器装备也作为传说中的宝物被后世景仰。直到有一天，勇者的继承人为了讨伐掠走公主的龙王，重新举起了这把缔造传说的罗特之剑……

DQ3推出之前，RPG界已经出现了FF、梦幻之星等“反勇者派”作品，为了巩固勇者系列作为RPG之王的地位，崛井在这一代

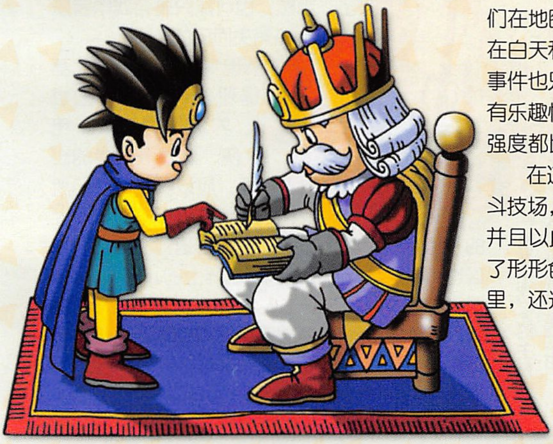
做了许多创新。首先是游戏的记录方式从密码改为电池记忆，变得更加简便安全。这样一来玩家终于不必为时不时就出现的“咒文错误”痛不欲生了。另外游戏描绘的世界使人联想到自己生活的环境。当主人公一行走出阿里阿罕大陆，来到世界其他地方的时候，顿时有了一种开阔的感觉。而游戏的主要系统——伙伴自由搭配和转职系统，使玩家觉得游戏的自由度提高了很多。在这一代里，玩家不必辛苦地挨个寻找同伴，只要去英雄们聚会的小酒店里，随时都可以组成4个人的队伍，这样游戏初期冒险的难度就大为降低。而到了游戏中盘的达玛神殿，除勇者之外的角色在达到一定等级之后都可以进行职业转换。只要得到“领悟之书”，僧侣或者魔法师就可以转职成为会使用攻击和回复两种咒文的贤者。贤者在队伍中属于全攻全守的人物，只要MP足够，几乎可以在任何恶劣环境中应付自如。基本上，勇者+战士（武术家）+僧侣+魔法师（后转为贤者）的队伍可以从开始一直用到最后。而商人、游戏者、盗贼(SFC版追加）等角色也有其独特的作用。玩家可以根据个人喜好，组合出不同的队伍，冒险的乐趣自然也不一样。


↑DQ3中主人公冒险开始的时候，所在的阿里阿罕城是勇士们的活动基地，在这里可以免费住宿。

DQ系列首创的职系和转职系统在本作登场。玩家可以在露伊达的酒店设计自己喜欢的角色，然后和他们一起冒险。到了达玛神殿之后，玩家可以让同伴们转换职业。转职之后等级就会变成1，必须从头练起。这就使玩家们投入更多的时间去练级，以取得更好的效果。

本作中首次出现了时间的概念。随着角色们在地图上的移动，会出现昼夜更替的情况。在白天和晚上会发生不同的事件，而某些特殊事件也只会在特殊时段内发生。这就让游戏更有乐趣性。另外，怪物们在夜晚出现的种类和强度都比往常增加不少，是练级的好时机。

在这一代，游戏中首次出现了可以赌博的斗技场，可以用买输赢来猜怪物比赛的冠军，并且以此来赚钱。从此之后，DQ各代都出现了形形色色的迷你游戏。在SFC版重制的DQ3里，还追加了大富翁游戏。





总的来说，3代作为DQ罗特系列的前传，在故事编写方面与1、2两代遥相呼应，严丝合缝，可以说考虑得十分周密。作为这个系列最后的作品，3代给众多玩家心中悬而未决的问题留下了完美的答案：究竟谁是传说中的罗特呢?根本就没有罗特， 或者人人都是罗特……老爸老妈、大哥小妹、男孩女孩，只要有“心”，能够把这个游戏完成，人人都是罗特！（某编：这厮是看《食神》中毒了……）

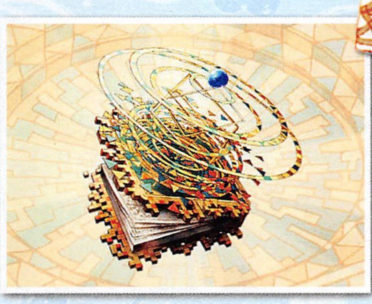


# FF双周刊

前3期已经把FF系列的正统作品悉数介绍完毕，这次将要提到的，是迄今为止推出过的4款外传性质作品。

1996年，在某次日本游戏公司之间供内部职员交流的晚会上，有两名制作人独自走到一边交谈甚欢——年龄稍长的那位是“FF之父”坂口博信，比较年轻的则是当时已小有名气、头上顶着经常被人叫做“游戏鬼才”称号的松野泰己。随后没过多久，后者跳槽出7年前加入的Quest小组，跟着前者来到了SQUARE。松野泰己擅长的工作是游戏剧本、游戏结构和系统等方面，最能体现松野氏风格的正是游戏的世界观背景以及剧情。迄今为止他主要编写过两个波澜壮阔的世界观，一个是大学时代就差不多完成的《奥伽战争》（Ogre Battle，又名皇家骑士团），另外一个就是FFT所在的世界伊瓦利斯。





←引领FFTA的主角进入异世界的魔法书。

根据松野泰己的构想，FFT作为FFⅫ未来的伊瓦利斯，在世界观上一脉相承。正因为如此，可以认为FFⅫ位于高度文明失去前，也就是大崩坏前的文明发达的时代；位于FFⅫ后世的FFT中之所以没有使用亚人种，是因为制作进度的问题而取消的。当问及松野泰己的御用作曲家崎元仁在FFT和FFTA作曲构思意境时，他回答，当初应当有的密切关联因为在游戏制作阶段被取消的关系，最后这种意境也就没有了。因此故事和设定等其他方面与FFT和FFTA的联系可能就此消失了，当然，也可能只是游戏中音乐间的联系消失而已的意思。

FFTA现实世界属于古代基尔提亚时代终结后的世界。因为汽车、电视、游戏等工具的出现，应该就是跟我们所在的真实世界处于同一维度上的并行空间。因为作品中有拉丁语，伊瓦利斯地区也有可能是架空于现有的世界上的。FFTA里的异世界伊瓦利斯是受主人公们玩的游戏FFⅫ，还有被称为FF的究极魔导书中记载的远古英雄传记的影响而创造出的逃避现实的新世界。虽然和FFⅫ部分相似，但却是另一个平行的世界。

## Check! 最终幻想的战略篇




FF首次以非RPG形态登台亮相的另类游戏，与系列的历代作品有着很深的渊源。丰富多变的职业，特征显著的人物，还有变幻莫测的系统，令人欲罢不能地沉迷其中。本作也是日本国内第一个突破百万销量的SLG游戏。

## Check! 充满童趣的进化版




一改FFT偏向沉重的历史背景，游戏风格转变为轻松愉快的近现代社会。删去了前作里极度破坏平衡性的算术师职业，追加的裁判系统很有挑战性。情人节当天发售的本作成为任天堂力推GBASP新机型的保驾护航利器。

# 史克威尔与任天堂交恶的始末



作为SQUARE ENIX合并后重新回归任天堂阵营的第一款标题中带有FF字样的作品，CC（Crystal Chronicles，水晶编年史）所承载的特殊意义不言而喻。让我们再度回溯到上个世纪的1995年前后，由俨然第二方厂商的SQUARE精心打造的两部梦幻之作最终却触礁搁浅，导致两社的关系瞬间骤降至0℃以下的冰河期。《圣剑传说3》因为过于追求视觉效果上的表现，可对于A·RPG里操作性的战斗乐趣则几乎完全丧失殆尽，并且在前两作担当亮点的双人协作系统也如同鸡肋一般食之无味。虽说SQUARE将失利的大部分责任归咎于任天堂方面独断专行的漫长卡带制作周期，错过了学生放假的暑期市场，但自身的开发理念陷入误区也是其中的重要原因之一。

《圣龙战记》是SQUARE在任天堂全盛时代制作的最后一款游戏。SLG类型的本作光剧本就已经有几十余万字，尽管当时受到卡带容量的限制不得不大幅度削减情节相关的内容，但画面及音效都将SFC的机能发挥到了极致境界。然而游戏摆上柜台的前夜遭到了暗算——任天堂一次性将90万份的出货量全部铺送给行销商，实际的销量情况相当差，造成商品在短时间内大量积压，标价11970日元竟一度跌落到900日元左右，只剩下末尾的零头。此举的直接经济亏损数额多达数十亿日元之巨，可谓是生不逢时的经典案例，这一事件也成为了接下来SQUARE叛逃任天堂阵营的导火索。

而97年SQUARE更是主动请缨成功说得ENIX转投索尼的怀抱，气急败坏的山内溥也忍不住在媒体上怒叱其不道德行为。时光荏苒，光阴似箭。转眼间就迎来2002年，两社却都走上了背水一战的下坡路，昔日的辉煌形象正在逐渐被取而代之。FF电影版的惨淡票房差点令SQUARE直接破产倒闭，任天堂寄予厚望的NGC主机则在日美地区全线受挫，苦苦挣扎之下的两社终于不约而同地想到了联手合作以熬过这段非常时期。2002年3月8日，《日本经济新闻》朝刊率先爆料SQUARE将再次向任天堂平台提供游戏软件，由河津秋敏所率领的开发团体将预计提供4款以上的作品。这一重磅消息不啻于令当时的业界犹如经历了一场地震。

## 网络化的FF

在2002年1月，任天堂时任社长山内溥为促进游戏业的健康发展，变卖部分私有的会社股份折合约200亿日元，成立了面向所有中小软件开发公司的无偿援助基金。对象接受援助的先决条件是制作NGC与GBA连动的新概念游戏，完成度达到50%以上并且能在一年内发售，经任天堂部门审核通过后即能获得一定数额的后续资金。

## Check! 只留下水晶的世界

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

加入多人联机要素模式的A·RPG类型游戏，实质上则是为修复破灭多年的两社关系而诞生的外传性质作品。舍弃了诸如召唤兽、飞空艇和陆行鸟等系列历代里的重要象征物，剧情方面也偏短，不到20个小时即可通关。

## Check! 归来之翼展翅飞翔

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS

这款游戏在开发过程中得到了任天堂的全力支持。作为带有数字序号的FF再度降临任氏平台，是自已经退出历史舞台的NGC主机03年推出FFCC以来，重新“归来”的作品。另外，导演鸟山求说还想开发续篇FFⅫRW2。



| NDS | Square-Enix | 2007.7.27 |
| --- | --- | --- |
| | A-RPG | 1人/5980日元 |
| 美妙世界 | | 1024Mb |

《美妙世界》是去年野村哲也与Jupiter合作的新游戏。从游戏设计和操作方式来讲，本作充分利用了DS的功能，使玩家们体会到不同于以前的战斗感觉。而游戏的中心部分——流行时尚也是令许多年轻人们神往的。无论你对东京涩谷是否熟悉，一旦你进入游戏里的世界，出现在你眼前的一切都是和以前不同的东西。少年们在7天时间之内，必须完成“死神”组织为他们设计的游戏。

# すばらしきこのせかい

## 迷失在美妙世界中的少年们!!

玩家在游戏里扮演的少年樱庭音操和他的朋友们一起进入死神的游戏之中。游戏的期限是7天，“死神”组织会给他们发送手机短信。如果不能按照他们的要求完成任务，他们就会从世界上彻底消失。和音操一起出现在死神游戏中的还有几个和他同年龄的少年，这些人性格各异，爱好不同。



### 樱庭 音操

（サクラバ ネク）（声：内山昂辉）

本作的主人公。通称“音操（NEKU）”。15岁的少年。平时最体验和他人有关的事情，经常戴着巨大的耳机来把自己和周围隔开。喜欢音乐和街头涂鸦艺术。由于不明原因卷进了“死神游戏”，出现在涩谷的街头。在游戏中，他要和其他几位同伴一起完成死神布置的任务。



### 美咲 四季

（ミサキ シキ）（声：钵岭杏奈）

通称“四季（SHIKI）”。15岁的少女。她是音操进入死神游戏之后第一个碰到的同伴，属于那种性格坚定，但是有时候会软弱的角色。因为平时很喜欢打扮，所以穿着很入时。她手中的黑猫“にゃんタン”是自己做的（开始的时候被音操误认为是猪，汗……）。未来的志向是成为时装设计师。



## 桐生 义弥

**（キリュウ ヨシヤ）（声:木村良平）**

通称“约书亚（ヨシュア，JOSHUA）”，这个名字是根据“义弥”的谐音和圣经中约书亚的名字而起的。15岁的少年，头脑灵活，性格孤僻，平时总是移动电话不离手。他对于死神游戏似乎知道很多，但是不好相处。



## 尾藤 大辅之丞

**(ビトウ ダイスケノジョウ) (声:木村昴)**

通称“比特（BEAT）”。15岁的少年。性格属于热血的类型，喜欢滑板。和莱姆一起行动。由于脾气和音操不合，所以两人也有对立的时候。另外他还很讨厌别人称呼他的本名（尾藤大辅之丞）。他的操作方式比较独特，在战斗的时候是靠翻出的不同花色的扑克牌组合来产生各种效果的，实际操作却很简单。



## 尾藤 来梦

**（ビトウ ライム）（声:生天目仁美）**

通称“莱姆（RHYME）”，年龄不详。和比特一起行动的性格开朗单纯的少女。但是第一人称却是男性用语“ボク”。她有冷静的判断能力，经常帮助失去控制的比特恢复正常。



# 游戏系统简介

本游戏充分利用了NDS的双屏幕设计，在战斗进行的时候需要同时操作两个画面，这种尝试比较新颖，一些玩家可能不太适应，但是很快就可以上手。

## 精神扫描与战斗

“精神扫描”（サイキックスキャニング）是游戏里最基本的系统。在下屏幕的右下角有一个徽章标记，点击这里就可以对周围的环境进行扫描。这时首先可以看到背景中人们的思维断片，点这些断片就可以知道他们内心在想什么。有的断片一开始不能阅读，那是因为周围的Noise（Noise）在作怪。那些黑底红边的奇怪纹章一样的东西就是Noise。如果点它们的话，就会进入战斗。在战斗中按START，可以选择逃跑。




## 徽章与伙伴战斗系统




游戏里的战斗是在两画面中同时展开的。根据伙伴的不同，上画面的操作会有些许差距。但是基本上是靠十字键控制的，下画面则用笔控制（习惯左手拿笔的人，可以用ABXY代替十字键控制上画面）。音操的战斗通过徽章（バッジ）进行，首先要装备好徽章，在战斗的时候按照要求对屏幕进行操作。操作方式大约分以下几种：点击敌人、在敌人身上擦划、拖动敌人和障碍物进行攻击、点击或拖动主人公自己等等。在战斗的时候，主人公身上会放出光球给同伴，得到光球的人会实现连击，如果运气好的话，就可以一直连续下去。另外光球接力的次数上升，徽章的攻击倍率也会增加。灵活运用这一战术可以比较

有利地进行战斗。战斗结束之后，根据玩家的表现，系统会作出一定的评价。有的时候会得到有标价的徽章（从1YEN到10000YEN不等），这些钱币徽章可以换成现金（在徽章菜单中把它拖到垃圾桶里就可以卖掉），或者在商店里换东西。

## 精神输入系统

精神输入（サイキックインプリンティング）指的是向他人的思想中植入特定的关键词（关键词）。首先使用精神扫描，有一些和剧情推进有关的人心中会出现绿色的标记，点这里的话就可以输入关键词了。关键词是通过查看街上人们的思维断片获得的，所以平时要多加注意，看看路人们在想些什么。




## 服装与饮食

遍布在涩谷区的各种商店包括服装店、饭店和卖徽章的店铺等等。除了用现金购买之外，有一些道具还是需要用特殊的徽章进行交换的。在这里购买的装备可以增加各种能力。但是有的装备是需要一定勇气才能装上的（仔细想想也是，这些衣服饰物太前卫了，没有勇气是没法穿的）。勇气可以通过吃东西来补充。但是并不是吃完之后就可以增长勇气，还需要通过战斗来消




化时间就越长。另外从商店的店员那里买东西可以积累好感度（FSG），在好感增加之后，就可以购买新的道具。

## 迷你游戏Marvel Slash

在游戏中，除了推进主线剧情之外，还可以联机进行名为"Marvel Slash"（マーブルスラッシュ）的小游戏。通过NDS的无线机能，可以实现最多4人对战，另外也可以在"练习场"与NPC进行1对1的游戏。游戏的内容是操作徽章进行对战，十字键用来输入必杀技（マーブルインパクト）。最后徽章全灭的人就是失败者，胜利之后，可以得到相应的奖励。



# 攻略详细流程

整个游戏一共分3个部分，主人公樱庭音操分别和四季、约书亚以及比特三个人合作，一起迎接死神的游戏。三周目完成后，还会追加隐藏剧情。

## 四季篇

### 第1日 死神的游戏（死神のゲーム）

■スクランブル交差点

●点击下画面右下角的徽章，发动精神扫描。

●与ディキシーフログ×3战斗

●按下START键，选择逃跑。「S・ダッシュ」入手

■忠犬ハチ公像前

●与ディキシーフログ战斗

●与ディキシーフログ×2战斗
利用移动功能的徽章，操作障碍物打倒敌人。
●「パイロキネシス」入手
●回到スクランブル交差点

■スクランブル交差点
●向上前进，引发剧情。

■104ビル前
●与ディキシーフログ战斗
在下画面操作ネク，上画面操作シキ。如果觉得吃力，可以设定上画面自动战斗。
●与ディキシーフログ×2战斗
●与モッシュグリズ战斗，一边吸收光球的力量一边把敌人打倒。
●「500YEN」、「ヒヒイロカネ」入手

## 第2日 请不要杀我（私を杀さないで）

■涩谷驿ガード下
●向左前进，发生剧情
●进行精神扫描，点击穿红色运动衣的人
●继续扫描，选择画面中的Noise，与ディキシーフログ×2战斗，「ショックウェイヴ」入手
●继续扫描，选择画面中的Noise，与ディキシーフログ×2战斗，「サイコキネシス」入手
●继续扫描，选择画面中的Noise，与ディキシーフログ×2战斗，「サンダーボルト」「バレットショット」「500YEN」入手

■西口バスターミナル
●与ビイト、ライム对话，「キュアドリンク」入手
●向西前进，与红衣人对话
●扫描巨人头像前的男子，与ディキシーフログ×3战斗
●继续对其进行扫描，与ガレージウルフ、ディキシーフログ战斗，「500YEN」、「S：スロットプラス」入手

■忠犬ハチ公像前
●扫描忠犬的铜像，调查铜像的身上
●回到西口バスターミナル，扫描巨人头像前的男子，听到关于“ハチ公”的消息
●回到忠犬ハチ公像前，调查铜像，然后触摸，引发剧情
●与ガレージウルフ×3战斗，「S：DEFプラス」入手
●与ヘッジメタコア、ガレージウルフ×2战斗
在地面上出现针的时候不要去碰，最好装备2个攻击徽章，一个回复徽章。
●「S：ATKプラス」「アイスブロウ」「ヒヒイロカネ」入手

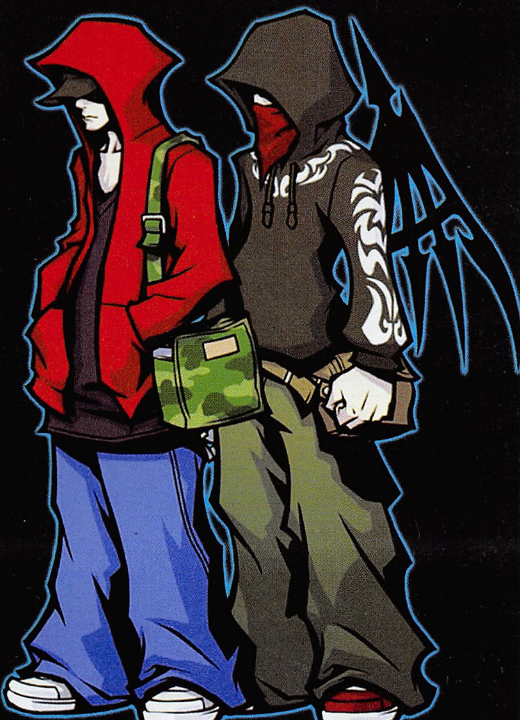
## 第3日 可以信赖的人（信赖できるヒト）

■ライヴステージ
●「S：シャットダウン」入手
●在舞台前移动，与シキ合流
●「S：イージー」入手

■A-EAST前
●在这里经过一定时间之后，自动与同伴对话
●与舞台前的男子对话，帮助他寻找同伴
●与红衣人对话，发生剧情之后「S：ESPカード」「S：必杀技プラス」入手
●与モッシュグリズ×2战斗

■道玄坂
●进入らあめんどん，发生剧情
●与らあめんどん前的スタッフ对话
●扫描スタッフ，与モッシュグリズ、ガレージウルフ×2战斗
●「S：DEFプラス」入手

■A-EAST前
●与ライヴステージ前的男子对话
●向北前进，与红衣人对话
●按照指定的标记，打倒2只Noise
●向北前进，与红衣人对话，「S：ジャンプ」「5000YEN」入手






■涩急本店前

●与ビイト、ライム对话

●关键词「停电」入手

●在道玄坂扫描一名女性，选择「スッキリした」，关键词「のど饴」入手

●涩在急本店前向スタッフ输入关键词「のど饴」

●前往道玄坂的岩田コズミック商店，发生剧情

●进入らあめんどん，关键词「ラーメン」入手

●在道玄坂向スタッフ输入关键词「ラーメン」

●进入らあめんどん，发生剧情

●回到ライブステージ，扫描之后点击「迟いな」，关键词「ヒューズ」入手

●从シキ那里听到一些情况。

●在道玄坂向スタッフ输入关键词「ヒューズ」

●前往道玄坂的岩田コズミック商店，发生剧情

●与A-EAST前的男子对话，「ラッキースター」入手

■ライヴステージ

●和右上的スタッフ对话

●与ウェスペリティリカオナー战斗

上面的シキ与蝙蝠战斗，下画面的ネク与ウェスペリティリカオナー本体战斗。舞台的照明会时亮时灭，在黑暗的时候大蝙蝠的防御力上升，灯亮的时候下降。所以要在灯光明亮时集中力量攻击。

●「S：ATKプラス」「ポイズンボディ」「ヒヒイロカネ」入手

## 第4日 消灭 （消灭）

■104ビル前

●在这段区域移动，之后发生剧情

●「S：Noiseレポート」入手

●在104ビル发生剧情

●「S：ブランドぞくせい」入手

■スクランブル交差点

●与右边的红衣人对话

●将ビッグバフログ打倒，1000YEN×2入手

●和右边的红衣人对话，障壁消失。「S：スロットプラス」、「S：エンカウント・4」、「5000YEN」入手

■涩谷デパート前

●在涩谷デパート前与男女对话

●向右前进，发生剧情后「S：ふりむきアタック」入手

●与右边的红衣人对话

●打倒敌人之后500YEN×5入手

●与右边的红衣人对话，障壁消失「S：DEFプラス」「5000YEN」入手

■カドイ前

●与ビイト、ライム对话

●「S：すれ违い通信」入手

■トウワレコード前

●与ビッグバフログ×4战斗，「ライトニングムーン」入手

●与スウィングシャーク、ビッグバフログ×2、ディキシーフロッグ×2战斗

スウィングシャーク的弱点在背后。当它消失的时候会从地下袭击，需要防范。

●「S：ATKプラス」「マサムネ」「ヒヒイロカネ」入手



## 第5日 空虚的都市传说 （空虚な都市传说）

■千鸟足会馆前

●与左边的男子对话，关键词「死神さん」入手

●与红衣人对话之后，将区域内最大的2个Noise打倒

●与红衣人对话后，障壁消失「ムラサメ」「じょうぶな革」「10000YEN」入手

■（AMX前）

●スキャンで黄色いNoiseのビッグバフログ×2、ディキシーフログ战斗

●「5000YEN」入手

●关键词「マスプラのチケット」入手

**■スペイン坂**

●将3只Noise打倒，「S：ガード」「1000YEN」入手

●扫描2名女子高中生，与ヘッジハドコア×2、ガレージウルフ战斗

●扫描2名女子高中生，与モッシュグリズ×2战斗

●与2名女子高中生对话，输入关键词「死神さん」

●之后可以自由行动

●扫描2名女子高中生，与Noise战斗，「S：DEFプラス」入手

●与ストムグリス战斗

使用キュアドリンク，一边回复HP一边战斗比较好。由于敌人会使用爪攻击，所以最好拉开一段距离，使用魔法对付它。

●「S：ATKプラス」「S：バトルリトライ」「セクシーD」「ヒヒイロカネ」入手

●与红衣人对话，障壁消失。「S：ATKプラス」、「しなやかな绢」、「10000YEN」入手

●回到AMX前，经过千鸟足会馆前来到スペイン坂

**■スペイン坂**

●与一名男子对话，输入2次关键词「マジカッコイイです！」

●回到スクランブル交差点

**■スクランブル交差点**

●在地图右边和左边分别与シキ对话2次

●装备レッドスカル，连续战斗3次

**■104ビル前**

●装备レッドスカルを，连续战斗3次，「ヒヒイロカネ」入手

**■スクランブル交差点**

●在地图右边和シキ对话

## 第6日 自尊与自卑（プライド×劣等感）

**■スクランブル交差点**

●「レッドスカル」入手

●与右边的男子对话

●扫描这名男子，与他身上的Noise战斗

●「S：ふっとび回避」入手，关键词「ありえないです」、「マジカッコイイです！」、「かなりヤバイです！」入手

●与右边的男子对话，输入关键词「かなりヤバイです！」

●与红衣人对话，回答死神的问题

**第1问：**104ビルにあるショップ 答案：エドガ·ザ·ショップ

**第2问：**澀谷デパート前の看板の绘 答案：ハイヒール

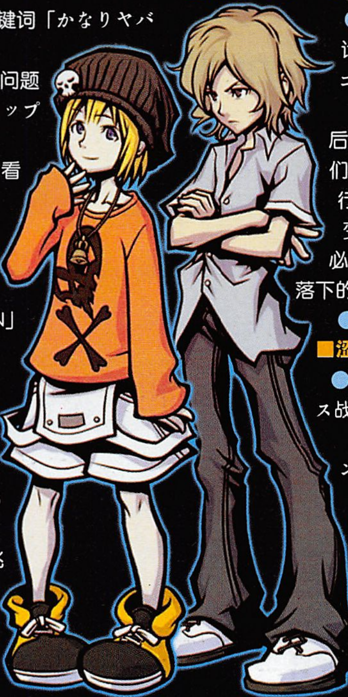
**第3问：**No2ビッグバフログの攻击方法 答案：泡吐き

●「S：DEFプラス」、「オリハルコン」、「5000YEN」入手

**■センター街入口**

●与男子对话，输入关键词「ありえないです！」

●与红衣人对话，需要拥有3个レアメタル。寻找No58 Noise「デカダンレイブン」战斗即可，要在NORMAL以上挑战才能得到レアメタル。这种Noise在センター街入口出现。如果LV较低，可以通过连续战斗提高入手概率。



## 第7日 不能醒来的梦（醒めない梦）

**■スクランブル交差点**

●向左前进，来到忠犬ハチ公像前

**■忠犬ハチ公像前**

●与红衣人对话后，与3只Noise连续战斗

●再次和红衣人对话，障壁消失，「S：ATKプラス」、「5000YEN」入手

**■西口バスターミナル**

●一直向下走，与黑衣男子对话，与2只デカダンレイブン和コルニクスカナー战斗

デカダンレイブン被打倒之后会无限地出现，可以先无视它们。コルニクスカナー在上空飞行的时候不能攻击，当它的影子变大，在地上滑行的时候使用必杀技攻击。另外还要留神上空落下的障碍物。

●「ミティアアンカー」入手

**■澀谷ガード下**

●向里前进，与オウィスカンタス战斗。

敌人使用「吸い入み」、「パンチ」、「雷攻击」。

在它使用吸い入み的时候。攻击无效。这时一边躲避一边等徽章回复比较好。对雷攻击要见机回避。在HP减少的时候，它会改用パンチ攻击。这时最好的方法是在画面一端使用パイロキネシス和バレ

ットショット连发攻击。胜利之后「ヒヒイロカネ」、「アースシェイク」、「S：DEFプラス」入手

●进入约书亚（ヨシュア）篇。

# 约书亚篇

## 第1日 规则（ルール）

**■スクランブル交差点**

●向左前进，来到忠犬ハチ公像前

**■忠犬ハチ公像前**

●与キャンサフォーク×3战斗，「S：ハイ&ローカード」、「S：スウェー」、「S：必杀技プラス」入手

●对ヨシュア进行扫描

**■スクランブル交差点**

●与红衣人对话，与キャンサフォーク×3战斗。这一战是教学作战，所以不会死亡。

●障壁消失，「永远なれ!冰の块」、「5000YEN」入手

**■104ビル前**

●与ダブライノ战斗。从它的正面の攻击是没有效果的，要绕到后面攻击。

●「S：ハード」、「ヒヒイロカネ」入手

## 第2日 死神（死神）

**■スクランブル交差点**

●对ヨシュア进行扫描

●向右前进，来到涩谷デパート前

**■涩谷デパート前**

●与红衣人对话之后，扫描发现黄色的Noise(ジャングブーマー、デカダンレイブン)，与之战斗，「S：ATKプラス」入手

●之后再次扫描，继续与ジャングブーマー、デカダンレイブン战斗

●与红衣人对话之后，障壁消失，「10000YEN」入手



●向右前进，来到カドイ前

**■カドイ前**

●向上前进，与ユーロビブーマー×2战斗。敌人使用的是跳跃攻击，看它的影子进行躲避。另外还要利用光球状态攻击力上升的优势。

●「S：DEFプラス」、「イチモンジ」、「ヒヒイロカネ」入手

●继续向上，来到モルコ前




**■モルコ前**

●进入モルコに，参加マーブルスラッシュ

●首先进行マーブルスラッシュ的练习。将对手的徽章打落就算胜利。利用方向键进行攻击，划动下画面进行移动。装备好徽章之后就可以参加比赛了。

●与よこやん战斗

徽章一共有2个，用ハンマー使其气绝，然后把他们吹飞。

●「マーブル・ファイア」、「マーブル・カスタム」入手

●从这里移动之后就进入下一章

## 第3日 街道漂流记（ストリートを漂流）

**■スクランブル交差点**

●向右前进，通过涩谷デパート前来到カドイ前

**■カドイ前**

●与红衣人对话，将指定的3只 Noise击破，障壁消失。「S：ケータイカメラ」、「コノハナサクヤ」、「5000YEN」入手

●向右前进，通过トウワレコード前来到宫下公园ガード下

**■宫下公园ガード下**

●与红衣人对话

●在NORMAL难度以上，与Noise No56(キャンサンプリ)进行战斗，「ポップペンデュラム」入手

●与红衣人对话后，障壁消失，「5000YEN」入手

●来到キャットストリート

■キャットストリート

●进入ワイルトキャット之后，发生剧情

●经过宫下公园回到トウワレコード前

■トウワレコード前

●与ビトウ战斗，注意他的敏捷度很高。

●「ぎゅんぎゅんオクトパス」、「10000YEN」入手

●从カドイ前经过涩急デパート前，来到スクランブル交差点

■スクランブル交差点

●与红衣人对话，使这个区域的ナチュラル・パピィ的ブランドランキング获得第1位，需要在カドイ的ラブリ―クロ―ズ购买徽章「ポップペンデュラム」。

●与红衣人对话，「5000YEN」、「もこもこの绵」入手

●经过104ビル前到道玄坂

■道玄坂

●进入暗黑拉面，发生剧情

●在らあめんどん前对店主进行扫描，将黄色的Noise（ジェリマンチェスタ―×3）打倒

●「S：ATKプラス」「メラメラバリア」入手

●再进入らあめんどん，发生剧情

●回到暗黑拉面，发生剧情

■A-EAST前

●在ライヴステ―ジ前与王子对话

●扫描王子，将黄色的Noise（キャンサスカ×2、キャンサンプリ）を倒す

●「S：DEFプラス」、「ヒヒイロカネ」入手

●关键词「素朴」入手

■道玄坂

●在らあめんどん前向店主输入关键词「素朴」

●进入らあめんどん，发生剧情

## 第4日 徽章（バッジ）

■スクランブル交差点

●进入センタ―街入口

■センタ―街入口

●与红衣人对话

●在EASY难度下，与这里的Noise No59（イ―スティックレイブン）战斗，「セクシ―+」入手

●与红衣人对话，障壁消失「5000YEN」入手

■AMX前

●与红衣人对话

●与Noise 4连战之后，和红衣人对话，障壁消失，「5000YEN」入手

■千鸟足会馆前

●与左边的男子(777)对话，接受委托之后再度对话

●「S：DEFプラス」、「10000YEN」×3、「5YEN」入手

●与777对话

■スペイン坂

●与红衣人对话

■モルコ前

●与ソウタ、ナオ对话，发生剧情后「マ―ブル・ゴ―レム」入手

●调查公用电话，发生剧情

●回到スクランブル交差点

■スクランブル交差点

●与黑衣人对话

●来到千鸟足会馆前

■千鸟足会馆前

●与777对话，选择「14：02」、「13：55」、「この中には居ない！」，障壁消失

■涩急ヘッズ前

●与ビイト战斗，战斗达到一定程度之后，自动终了。

●「S：ATKプラス」、「油断大敌」、「ヒヒイロカネ」入手

●向左前进，到达宇田川町路地里



■宇田川町路地里

●进入CYCOレコード，发生剧情

●向上前进，与ヨシュア对话

●对ヨシュア进行扫描之后进入下一章

## 第5日 领土 （テリトリー）

■スクランブル交差点

●前往涩谷デパート前，与死神对话

●与红衣人对话，取得本地区ブランドランキングでD+B的第1位之后，障壁消失，「S：ATKプラス」入手

■涩谷デパート前

●红衣人对话

●经过スクランブル交差点、104ビル前，来到道玄坂

■道玄坂

●回答ヨシュア的问题，答案：「～太郎」

●在らあめんどん购买しおラーメン

■涩谷デパート前

●与红衣人对话，障壁消失，「サイコサポート」入手

■カドイ前

●和右边的红衣人对话，回答死神的问题，答案：「土井ケン」、「カップめん」、「\580」。之后障壁消失，「S：DEFプラス」入手

■トウワレコード前

●与红衣人对话，需要取得装备ムース・ラットウス，在104ビル等地方可以购买到。一共有头、身体、足、装饰品等4件。

●凑齐装备之后与红衣人对话，障壁消失，「ストロングボディ」入手

■宫下公园ガード下

●与红衣人对话，以マーブルスラッシュ的形式一决胜负

●胜利之后障壁消失，「マーブル・エコロジー」入手

■宫下公园

●与红衣人对话后，同Noise战斗

这场战斗自动设置两枚固定的徽章，需要使用DS的麦克风进行输入。

■キャットストリート

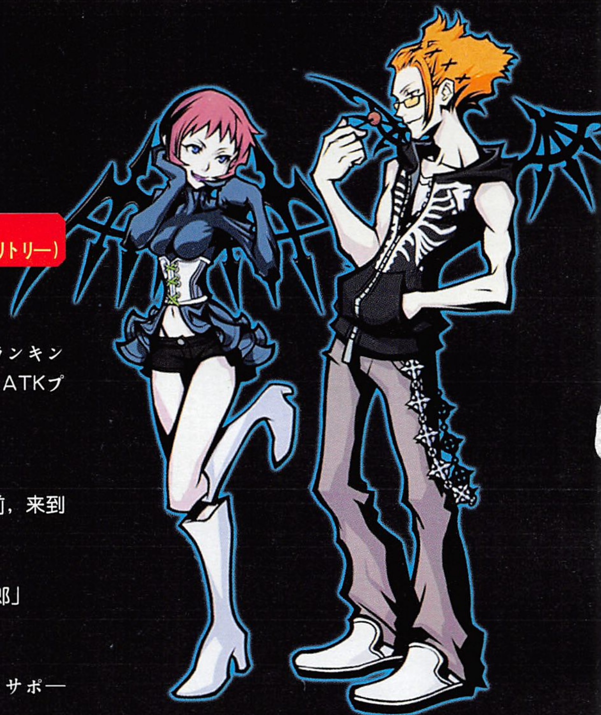
●在ワイルドキャット和羽伯对话

●从宫下公园回到宫下公园ガード下

■宫下公园ガード下

●与ビイト战斗，战斗进行到一定程度之后就会自动终了。

●「S：ふっとび回避」、「10000YEN」入手



●经过トウワレコード前、カドイ前→涩谷デパート前，来到スクランブル交差点

■スクランブル交差点

●与ヨシュア对话，发生剧情

●经过忠犬ハチ公像前、西口バスターミナル，到达涩谷驿ガード下

■涩谷驿ガード下

●向右前进，发生剧情

●回到西口バスターミナル，与BOSS战斗。从正面攻击的效果很小，需要绕到背后进行攻击。

●战斗之后「10000YEN」「ヒヒイロカネ」入手

## 第6日 狂奔的野兽 （疾走するケダモノ）

■スクランブル交差点

●「S：レビテーション」入手

●在センター街入口附近与ユーロビブーマー、デスメタミンク×2战斗

黑色的Noise需要在有光球的时候攻击，可以给它们造成很大的伤害。

●「ストロングプラウド」入手

●经过センター街入口到达AMX前

■AMX前

●帮助红色的死神，与デスメタミンク、キャンサパンク×2战斗

●「5000YEN」、「L・I・V・E」入手

■千鸟足会馆前

●帮助ソウタ，与キャンサパンク×4战斗

●「S：DEFプラス」、「ベロシティアタック」入手

■涩谷ヘッズ前

●帮助死神诸人，与ヘッジカオティコア、キャンサパンク×2战斗

●「5000YEN」入手

■宇田川路地里

●与ウォルオデグリズ×2战斗，最好在有光球的时候集中攻击。

●「S：ATKプラス」、「10000YEN」、「ヒヒイロカネ」入手

## 第7日 欲望的争斗（欲望のせめぎあい）

■スクランブル交差点

●从104ビル前经过道玄坂来到ポークシティ

■ポークシティ

●在1F与死神连续2次对话

●将这一层的黄色Noise（一共3只）全部打倒之后，与死神对话，前往2层。「S：ATKプラス」、「5000YEN」入手。（在这里不能使用ノーブランド或者ムースラットゥス的徽章）

●在2F与死神连续2次对话

●将这一层的黄色Noise（一共3只）全部打倒之后，与死神对话，前往3层。「S：DEFプラス」「5000YEN」入手。在这里不能使用ノーブランド或者D+B的徽章。

●在3F与ミナモト ショウ（レオカンタス）战斗在战斗之前先准备好徽章，尽量选防御力发攻击力高的。召唤出黑色的Noise之后先在上画面战斗，再在下画面战斗。再过一会儿BOSS就会变身，之后会用瞬间移动在左右出现。这场战斗很艰难，如果LV和装备不够，先去提升一下再来这里。胜利之后「キャンドルサービス」、「10000YEN」、「ヒヒイロカネ」入手，进入ビイト篇。




# 比特篇

## 第1日 常识与非常识（常识、非常识）

■スクランブル交差点

●向左前进，来到忠犬ハチ公像前

■忠犬ハチ公像前

●与Noise战斗，在战斗途中逃跑。

●与ビイトと达成契约之后，与オケストフログ×2战斗，「S：必杀技プラス」、「S：マークカード」、「10000YEN」入手

●通过西口バスターミナル来到涩谷驿ガード下




■涩谷驿ガード下

●向右前进，发生剧情

●经过西口バスターミナル、忠犬ハチ公像前，来到スクランブル交差点

■スクランブル交差点

●与红衣人对话，与オケストフログ×3战斗

●战斗后障壁消失，「热い视线」、「10000YEN」、「ヒヒイロカネ」入手

●前往104ビル前，进入下一章

## 第2日 Style（スタイル）

■スクランブル交差点

●经过104ビル前来到道玄坂

■道玄坂

●与テナー死神×2战斗

●「S：ATKプラス」、「COOLライン」、「10000YEN」入手

■A-EAST

●与777对话后，和テナー死神、パピコアバット×5战斗

●「S：DEFプラス」、「无我梦中」入手

●在ライブステージ调查“！！”，与プテロプスカナー战斗。上画面是パピコアバット，下画



面是プテロプスカナー。在没有照明的时候攻击无效，所以要等灯光亮起来之后再进行攻击。胜利之后「S：ガード」、「プルミニコズミック」、「ヒヒイロカネ」入手

## 第3日 作曲家（コンポーザー）

■スクランブル交差点

●和右边的大叔对话

■センター街入口

●来到AMX前，与テナー死神、デスラシュミンク战斗，「1000YEN」入手

■千鸟足会馆前

●和左边的社长、マコト对话，「S：エアキャンセル」、「S：DEFプラス」、「10000YEN」入手

●之后在这里移动，与ヤシロ　ウヅキ战斗。当他变成影子的时候，所受伤害会减半，所以要在他处于正常状态的时候攻击。另外他还会瞬间移动，选择远距离攻击比较有效。在战斗中可以回复体力，所以把徽章都装备成攻击力高的就可以了。胜利之后「S：ATKプラス」、「カジュアルペンデュラム」、「ヒヒイロカネ」入手。

## 第4日 无法消失的罪恶感（消えない罪悪感）

■宫下公园ガード下

●与ビイト对话

●向左前进，发生剧情

●调查4个地方的“！！”之后，发生剧情

●进行精神扫描，将左下和右下的黄色Noise打倒

●等待一会儿之后，与ビイト对话，按下开关，キーバッジ入手

■宫下公园

●调查“！！”，发生剧情

●在纸上画下宫下公园ガード下的月亮标记，将Noise全部打倒

●等待一会儿之后，与ビイト对话，按下开关

●将宫下公园ガード下和宫下公园的2只Noise打倒

●等待一会儿之后，与ビイト对话，按下开关，キーバッジ入手

■宫下公园ガード下

●向左前进，与ビイト对话

●再向左走，障壁解除

■トウワレコード前

●扫描之后，与カリヤ　コウキ战斗。他的特征是光弹连射、雷系回转攻击和左右高速移动。可以上下移动躲避他的光弹，躲避雷系攻击，用远距离攻击反击。胜利之后「S：ATKプラス」、「1000YEN」入手

●与カリヤ　コウキ、ヤシロ　ウヅキ战斗

因为是连续作战，注意不要让敌人的光球连在一起。胜利之后「S：DEFプラス」、「めちゃモテビーム」、「ヒヒイロカネ」入手

## 第5日 消失点（VANISHING POINT）

■スクランブル交差点

●前往センター街入口，与バリトン死神战斗，「1000YEN」入手

■千鸟足会馆前

●和左边的死神对话，与バリトン死神战斗，「S：ふっとび回避」、「S：ATKプラス」、「10000YEN」入手

●战斗之后进行扫描，发生剧情

■涩急ヘッズ前

●向左前进，与ベイス死神×10战斗，「S：DEFプラス」、「10000YEN」入手

■宇田川町路地里

●调查“！！”标记，得到写真

●与2名死神对话之后，与カリヤ　コウキ（暴走）、ヤシロ　ウヅキ（暴走）战斗。战斗方式和上一次一样，因为这里场地狭窄，所以比上一次相对容易一点。胜利之后「フラワーオブフレイム」、「10000YEN」、「ヒヒイロカネ」入手

## 第6日 健步前行（STRIDE）

■スクランブル交差点

●按照以下顺序移动：涩谷デパート前→カドイ前→トウワレコード前→宮下公园ガード下→宮下公园→キャットストリート，在移动的时候随机和死神战斗。

■キャットストリート

●进入ワイルドキャット，发生剧情

●「10000YEN」×2入手

●按照以下顺序移动：宫下公园→宫下公园ガード下→トウワレコード前→カドイ前

■カドイ前

●调查这里的雕像，与ミナモト シュウ（禁断化）战斗

因为这家伙逃跑的速度很高，建议从远距离攻击。在下画面不容易打到它，可以操作上画面进行攻击。普通攻击很容易被他避开，可以趁他发动攻击的瞬间从远距离攻击他。在战斗的时候需要装备自动回复HP和攻击力高的徽章。战斗之后「ヒヒイロカネ」、「S：ATKプラス」、「S：DEFプラス」入手

## 第7日 游戏（GAME）

■スクランブル交差点

●按照以下顺序移动：忠犬ハチ公像前→西口バスターミナル→涩谷驿ガード下→罪深きものの道→境界の川

■境界の川

●与ミナモトシュウ对话之后发生剧情，与ティグリスカンタス战斗。BOSS出现在上画面，下画面都是敌人的杂兵。如果被他从左下吸进去的话，BOSS就会回复HP。但是他也会吸进禁断Noise，这时就可以发动攻击了。在他的HP降到3/4的时候，他的影子会在下画面出现。再攻击到HP只剩一半的时候，就会出现2个本体。这时下画面的ネク不能使用徽章，只能逃避。上画面的影子不受伤害，所以要集中攻击本体。当BOSS的HP到达濒死状态时，画面会变白。调查下画面有光的地方，BOSS就会出现。之后从上画面发动攻击，反复坚持，将其打倒。胜利之后「S：ATKプラス」、「S：DEFプラス」、「10000YEN」×3、「ヒヒイロカネ」入手。

●之后向右上前进，到达存在しないものの道，一直前进就不能再回来了，所以徽章和防具都要先准备好。

■存在しないものの道

●向右前进，发生剧情

●调查这里的雕像，「あいつのキャップ」入手

■死せる神の部屋

●与男子对话，和キタニジ メグミ战斗。这时候通过上画面操作シキ，下画面操作ネク。注意他放出的紫色与红色的光弹，一边躲避一边远距离攻击。另外他在放激光和直接攻击的时候不要跟他站在一条直线上。胜利之后「ライトニング・ルーク」入手。

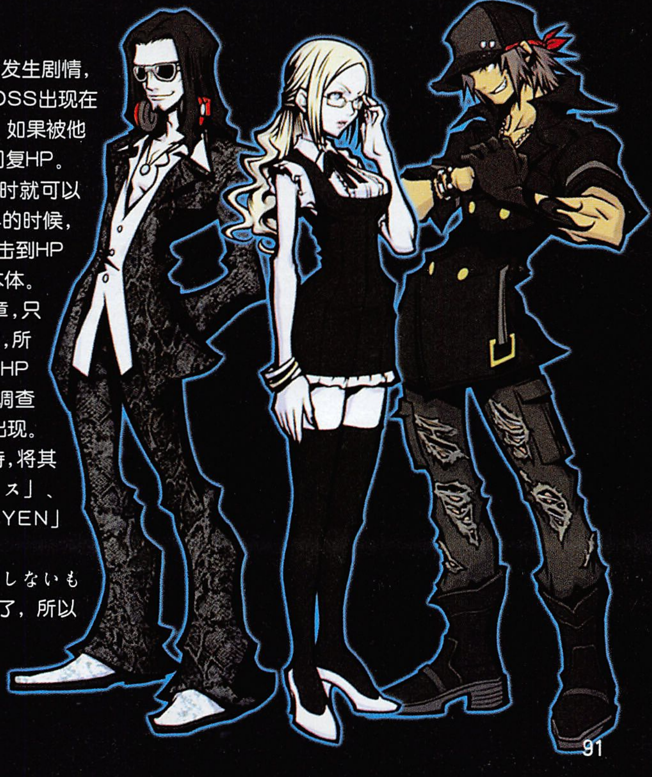
●扫描之后，调查这里的门，进入最后的场所。

■裁かれしものの道

●向右前进，在审判の部屋与男子对话

●与アングイスカンタス战斗，用上画面操作シキ、下画面操作ネク进行作战。首先要躲开它吐出的子弹，从上画面攻击他的头部，之后头会降到下画面，继续攻击。当他的HP降到0之后，用上画面操作ビイト，下画面操作ネクが继续战斗，方法和刚才一样。

●之后BOSS变身，与ドラゴカンタス战斗。ビイト被BOSS抓住，现在改用上画面操作シキ。下画面的BOSS一共有5个头。而且会向四面发射大的火焰弹。一旦被它抓到的话就会遭受相当大的损伤，所以要灵活地闪避。利用空隙抓紧时间反击，最后打败BOSS，下画面出现标记，点一下就可以结束游戏了。



# 全部ノイズ資料一覧

| No | 名称 | HP | ATK | BP | EXP | ULTIMATE | HARD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ディキシーフロッグ | 200 | 100 | 1 | 15 | 1000YEN | 500YEN |
| 2 | ビッグバフロッグ | 400 | 200 | 2 | 25 | 1000YEN | レアメタル |
| 3 | ファンクフロッグ | 770 | 250 | 4 | 80 | アダマンタイト | ライトニングストーム |
| 4 | ブラバンフロッグ | 2000 | 550 | 6 | 270 | オリハルコン | オリハルコン |
| 5 | オケストフロッグ | 920 | 350 | 4 | 100 | 10000YEN | 5000YEN |
| 6 | サザンフロッグ | 2000 | 550 | 5 | 250 | フロッグ | タッド |
| 7 | ドラファイフロッグ | 2500 | 600 | 7 | 300 | ブラックマーキュリー | フロッグ |
| 8 | トラディフロッグ | 3000 | 700 | 7 | 300 | オリハルコン | フロッグ |
| 9 | クワイアフロッグ | 1760 | 500 | 5 | 220 | シャドーマター | アダマンタイト |
| 10 | ビッグバタッド | 50 | 100 | 0 | 0 | 100YEN | 50YEN |
| 11 | オケストタッド | 250 | 100 | 0 | 0 | タッド | 100YEN |
| 12 | ガレージウルフ | 350 | 100 | 1 | 20 | 5000YEN | 1000YEN |
| 13 | オルタナウルフ | 830 | 180 | 4 | 90 | 気炎万丈 | レアメタル |
| 14 | グランジウルフ | 1900 | 290 | 6 | 240 | シャドーマター | ウルフ |
| 15 | モッシュグリズ | 600 | 100 | 3 | 35 | 5000YEN | 1000YEN |
| 16 | ストムグリズ | 3500 | 150 | 15 | 0 | グリズ | グリズ |
| 17 | ウォルオデグリズ | 1000 | 170 | 5 | 130 | シャドーマター | グリズ |
| 18 | ガバット | 250 | 100 | 1 | 15 | 500YEN | 500YEN |
| 19 | ハピコアバット | 690 | 250 | 3 | 80 | 5000YEN | バット |
| 20 | スラシュミンク | 630 | 90 | 3 | 70 | 10000YEN | レアメタル |
| 21 | デスラシュミンク | 1480 | 180 | 5 | 170 | ミンク | テクタイト |
| 22 | グラコアミンク | 8000 | 200 | 30 | 0 | テクタイト | ミンク |
| 23 | デスメタミンク | 830 | 130 | 4 | 90 | シャドーマター | パーボ・レアル |
| 24 | ニュモルウエーブ | 500 | 100 | 4 | 120 | エッグボム | アダマンタイト |
| 25 | シュモルゲイザー | 700 | 150 | 5 | 180 | アダマンタイト | モル |
| 26 | ジェイペンギ | 580 | 85 | 2 | 45 | テクタイト | 1000YEN |
| 27 | エレクトロペンギ | 1000 | 150 | 4 | 110 | レアメタル | 激カワビーム |
| 28 | ブリットペンギ | 2300 | 220 | 6 | 250 | アダマンタイト | ペンギ |
| 29 | ジェリマンチェスター | 610 | 100 | 3 | 70 | ジェリ | レアメタル |
| 30 | ジェリスウェディッシュ | 610 | 100 | 5 | 90 | アダマンタイト | ジュリ |
| 31 | ジュリネオアコ | 980 | 250 | 4 | 135 | アダマンタイト | 5000YEN |
| 32 | ジュリジャーマ | 980 | 250 | 6 | 150 | オリハルコン | アダマンタイト |
| 33 | ヘッジハドコア | 540 | 250 | 2 | 40 | アダマンタイト | テクタイト |
| 34 | ヘッジエモコア | 680 | 360 | 4 | 75 | 愛されワイヤー | テクタイト |
| 35 | ヘッジメロコア | 1150 | 440 | 5 | 160 | アダマンタイト | テクタイト |
| 36 | ヘッジクラコア | 1760 | 530 | 6 | 210 | ヘッジ | 10000YEN |
| 37 | ヘッジメタコア | 600 | 100 | 5 | 0 | 10000YEN | 5000YEN |
| 38 | ヘッジカオティコア | 720 | 400 | 4 | 85 | シャドーマター | レアメタル |
| 39 | ジャングブーマー | 740 | 85 | 4 | 80 | イチモンジ | 5000YEN |
| 40 | ツーステブーマー | 1970 | 173 | 6 | 210 | オリハルコン | ブーマー |
| 41 | ユーロビブーマー | 910 | 100 | 5 | 100 | シャドーマター | テクタイト |
| 42 | サイケフォックス | 1700 | 170 | 5 | 200 | フォックス | 10000YEN |
| 43 | アンビエフォックス | 2500 | 200 | 6 | 250 | 10000YEN | フォックス |
| 44 | プログレフォックス | 5000 | 100 | 20 | 0 | テクタイト | ぐるぐるジャグリング |
| 45 | ドゥームメタルドラゴ | 4000 | 150 | 6 | 350 | 10000YEN | ドラゴン・クチュール |
| 46 | ラグタイムドラゴ | 6000 | 200 | 7 | 550 | ドラゴ | オリハルコン |
| 47 | ゴシックメタルドラゴ | 7000 | 250 | 50 | 0 | ブラックマーズ | ペガッソ |
| 48 | ネオクラシカルドラゴ | 3000 | 100 | 6 | 300 | シャドーマター | サルの木星 |

| NORMAL | EASY | 出现章节 |
|---|---|---|
| 100YEN | 100YEN | シキ篇：第2日 西口バスターミナル |
| 1000YEN | 1000YEN | シキ篇：第5日 AMX前等地 |
| ライトニングストーム | 500YEN | ヨシュア篇：第7日 スクランブル交差点等地 |
| テクタイト | レアメタル | アナザーデイ：スクランブル交差点 |
| アクアモンスター | レアメタル | ビイト篇：第1日 西口バスターミナル等地 |
| アクア・ポーン | 10000YEN | ビイト篇：第7日 罪深きものの道 |
| タッド | 10000YEN | —— |
| タッド | 10000YEN | アナザーデイ：スクランブル交差点 |
| アクアゴースト | ライトニング・ポーン | ビイト篇：第5日 道玄坂等地 |
| 10YEN | 1YEN | シキ篇：第5日 AMX前等地 |
| 50YEN | 5YEN | —— |
| 500YEN | 100YEN | シキ篇：第2日 西口バスターミナル等地 |
| 气炎万丈 | ゴウ・トウ・ヘル | ヨシュア篇：第5日 忠犬ハチ公像前等地 |
| 完全燃烧 | ロリータバット | ビイト篇：第5日 道玄坂等地 |
| 500YEN | 100YEN | シキ篇：第3日 道玄坂等地 |
| 5000YEN | 1000YEN | —— |
| オンミョウ | ワンダフルマグナム | ヨシュア篇：第7日 スクランブル交差点等地 |
| 100YEN | 100YEN | シキ篇：第3日 A-EAST前等地 |
| トップギア | 1000YEN | ヨシュア篇：第7日 スクランブル交差点等地 |
| ナチュラルマグナム | ラブリービーム | ヨシュア篇：第1日 スクランブル交差点等地 |
| レオパード | 1000YEN | ビイト篇：第3日 スクランブル交差点 |
| カオティック | 5000YEN | ヨシュア篇：第5日 AMX前（青） |
| いやされフラミンゴ | パーボ・レアル | —— |
| エッグボム | 1000YEN | ビイト篇：第1日 西口バスターミナル等地 |
| ロリータエンブレム | フラワーオブフレイム | —— |
| ラブリービーム | 50YEN | シキ篇：第7日 104ビル前等地 |
| 激カワビーム | ネネキリマル | ヨシュア篇：第5日 涩谷驿ガード下等地 |
| ペンギ | レアメタル | —— |
| 希望の瞳 | 500YEN | ヨシュア篇：第3日 スクランブル交差点等地 |
| 1000YEN | ストックエレメント | ジェリマンチェスター的变异体 |
| 辉ける瞳 | 1000YEN | ビイト篇：第2日 スクランブル交差点 |
| エナジーエレメント | 紫店一闪 | ジュリネオアコ的变异体 |
| ムラサメ | 50YEN | シキ篇：第5日 千鸟足会馆前等地 |
| ミティアアンカー | 愛されワイヤー | ヨシュア篇：第4日 センター街入口等地 |
| 一攫千金 | ほめられワイヤー | ビイト篇：第3日 スクランブル交差点 |
| 5000YEN | レアメタル | —— |
| 500YEN | 500YEN | —— |
| ニッカリ | エレカジワイヤー | ヨシュア篇：第6日 スクランブル交差点等地 |
| イチモンジ | 100YEN | ヨシュア篇：第2日 涩谷デパート前等地 |
| FLYライン | ピースフル | —— |
| レアメタル | セクシービーム | ヨシュア篇：第6日 スクランブル交差点等地 |
| サンダー・ポーン | ファーストギア | ビイト篇：第2日 スクランブル交差点 |
| 投げKISS | コノハナチルヤ | —— |
| テレポアラート | 1000YEN | —— |
| フツノミタマ | 隔岸观火 | —— |
| フツノミタマ | 隔岸观火 | アナザーデイ：スクランブル交差点 |
| ロイヤル・クイーン | 10000YEN | —— |
| 10000YEN | サンダー・ルーク | ビイト篇：第6日 涩谷驿ガード下等地 |

| No | 名称 | HP | ATK | BP | EXP | ULTIMATE | HARD |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 49 | ハウスライノ | 1550 | 190 | 5 | 180 | アダマンタイト | ラクヨウ |
| 50 | ミニマルライノ | 2230 | 255 | 6 | 250 | ブラックローズ | 10000YEN |
| 51 | ダブライノ | 1200 | 120 | 15 | 0 | クサナギ | ラクヨウ |
| 52 | トランスライノ | 3500 | 300 | 6 | 310 | シャドーマター | ライノ |
| 53 | キャンサフォーク | 500 | 80 | 2 | 50 | テクタイト | 1000YEN |
| 54 | キャンサスカ | 590 | 90 | 3 | 65 | アダマンタイト | 油断大敵 |
| 55 | キャンサヘヴィ | 1090 | 135 | 5 | 130 | 10000YEN | キャンサ |
| 56 | キャンサンプリ | 520 | 85 | 2 | 60 | テクタイト | 5000YEN |
| 57 | キャンサパンク | 610 | 95 | 5 | 70 | シャドーマター | ストロングプラウド |
| 58 | デカダンレイブン | 490 | 80 | 2 | 45 | テクタイト | テクタイト |
| 59 | イーステイックレイブン | 720 | 150 | 3 | 80 | アダマンタイト | テクタイト |
| 60 | ネファアストレイブン | 1630 | 250 | 4 | 190 | オリハルコン | レイブン |
| 61 | スウィングシャーク | 1200 | 50 | 15 | 0 | 10000YEN | 10000YEN |
| 62 | ビバップシャーク | 1500 | 430 | 5 | 200 | ヨシミツ | 10000YEN |
| 63 | フュージョンシャーク | 3000 | 500 | 6 | 300 | シャーク | 10000YEN |
| 64 | エレファR&R | 5000 | 135 | 6 | 400 | ステゴ | プルコズミック |
| 65 | マンモR&B | 6000 | 175 | 7 | 500 | ステゴ | ステゴ |
| 66 | ステゴAOR | 10000 | 215 | 40 | 0 | スパイダーシルク | スパイダーシルク |
| 67 | ピグサンバ | 3000 | 100 | 13 | 0 | オリハルコン | オリハルコン |
| 68 | ピグチャチャチャ | 100 | 100 | 1 | 3200 | 氷の眼差し | 氷の眼差し |
| 69 | ピグキャロル | 1500 | 100 | 13 | 0 | アダマンタイト | アダマンタイト |
| 70 | ピグサルサ | 3333 | 100 | 13 | 0 | DOPEライン | DOPEライン |
| 71 | ピグジーグ | 1500 | 100 | 13 | 0 | シープ・ヘブンリー | シープ・ヘブンリー |
| 72 | ピグルンバ | 1000 | 100 | 13 | 0 | ドラゴン・クチュール | ドラゴン・クチュール |
| 73 | ピグタンゴ | 2500 | 50 | 13 | 0 | スパイダーシルク | スパイダーシルク |
| 74 | ピグポルカ | 1000 | 100 | 13 | 0 | デーモンヘイトレッド | デーモンヘイトレッド |
| 75 | ピグブトウ | 5000 | 500 | 25 | 0 | ガテイート | ガテイート |
| 76 | ピグマズルカ | 3000 | 100 | 50 | 0 | ピグ | ピグ |
| 77 | テナー死神 | 999 | 100 | 4 | 150 | 小悪魔バズーカ | 10000YEN |
| 78 | バリトン死神 | 1111 | 110 | 5 | 200 | エンゼルマグナム | 10000YEN |
| 79 | ベイス死神 | 2222 | 130 | 6 | 250 | オリハルコン | ナチュラル・パピィ |
| 80 | ビイト（死神化） | 5000 | 100 | 0 | 0 | ダークマター | 食べることが大好き |
| 81 | ヤシロ ウヅキ | 5500 | 85 | 30 | 0 | ビッグバン | 女だったら目で胜負 |
| 82 | ヤジロ ウヅキ（暴走） | 7000 | 100 | 0 | 0 | キャット・レフト | ラパンアンジェリーク |
| 83 | カリヤ コウキ | 6000 | 90 | 35 | 0 | ビッグクランチ | 健康を考えておでかけ |
| 84 | カリヤ コウキ（暴走） | 7000 | 100 | 50 | 0 | キャット・レフト | ラパンアンジェリーク |
| 85 | ミナミモト ショウ | 3141 | 100 | 50 | 0 | 侵掠すること火の如く | レオ |
| 86 | ミナミモト ショウ(禁断化) | 5926 | 250 | 100 | 0 | ブラックサターン | ダークマター |
| 87 | キタニジ メグミ | 10000 | 100 | 200 | 0 | ブラックウラヌス | ひとりでいると落ち着く |
| 88 | ウエスペリテイリカオナー | 800 | 100 | 10 | 0 | 10000YEN | プテロプス |
| 89 | プテロプスカナー | 4000 | 500 | 40 | 0 | キャット・ライト | プテロプス |
| 90 | コルニクスカナー | 800 | 100 | 20 | 0 | キャット・ブレイン | コルニクス |
| 91 | オウイスカンタス | 8000 | 100 | 30 | 0 | 動かざること山の如く | オウイス |
| 92 | レオカンタス | 3141 | 100 | 50 | 0 | 侵掠すること火の如く | レオ |
| 93 | ティグリスカンタス | 6000 | 70 | 75 | 0 | 疾きこと風の如く | ティグリス |
| 94 | アングイスカンタス | 10000 | 100 | 125 | 0 | 徐かなること林の如く | アングイス |
| 95 | ドラコカンタス | 15000 | 100 | 150 | 0 | ブラックビーナス | ダークマター |
| 96 | パンテーラカンタス | 30000 | 1000 | 200 | 0 | ブラックジュピター | ダークマター |

| NORMAL | EASY | 出现章节 |
| --- | --- | --- |
| ラクヨウ | 500YEN | ビイト篇：第2日 スクランブル交差点 |
| WILDライン | 1000YEN | —— |
| ムラサメ | ムラサメ | —— |
| ワイルドボア | WILDライン | —— |
| 1000YEN | 500YEN | ヨシュア篇：第1日 忠犬ハチ公像前 |
| 油断大敌 | ガーディアンエンジェル | ヨシュア篇：第4日 AMX前等地 |
| テクタイト | ピチピチバリア | —— |
| ポッポペンデュラム | 500YEN | ヨシュア篇：第3日　m下公　@ガード下等地 |
| メラメラバリア | ストロングプラウド | ヨシュア篇：第6日 スクランブル交差点等地 |
| レアメタル | 500YEN | シキ篇：第6日 センター街入口等地 |
| レアメタル | セクシー+ | ヨシュア篇：第4日 センター街入口等地 |
| レアメタル | 远水近火 | —— |
| 5000YEN | 1000YEN | —— |
| エンジュ | ストロングスピリッツ | ビイト篇：第1日 涩谷ガード下等地 |
| いただきシープ | エンジュ | —— |
| テクタイト | 5000YEN | —— |
| アダマンタイト | 10000YEN | アナザーデイ：104ビル前 |
| プルコズミック | 10000YEN | ビイト篇：第2日 スクランブル交差点（青） |
| オリハルコン | オリハルコン | —— |
| 冰の眼差し | 冰の眼差し | —— |
| アダマンタイト | アダマンタイト | —— |
| DOPEライン | DOPEライン | —— |
| シープ・ヘブンリー | シープ・ヘブンリー | |
| ドラゴン・クチュール | ドラゴン・クチュール | |
| スパイダーシルク | スパイダーシルク | —— |
| デーモンヘイトレッド | デーモンヘイトレッド | |
| ガティート | ガティート | —— |
| ピグ | ピグ | —— |
| おねだりマグナム | 1000YEN | —— |
| 胸キュンマグナム | 5000YEN | ビイト篇：第5日 |
| 10000YEN | 5000YEN | —— |
| 食べることが大好き | ワイルド・ボア | —— |
| おねだりマグナム | 5000YEN | —— |
| ロリータバット | 10000YEN | —— |
| 胸キュンマグナム | 5000YEN | —— |
| ロリータバット | 10000YEN | —— |
| ゴウ・トゥ・ヘル | ワンダフルマグナム | |
| シロウクニミツ | シロウクニミツ | |
| フツノミタマ | フツノミタマ | |
| 5000YEN | 5000YEN | シキ篇：第3日 ライヴステージ |
| 10000YEN | 10000YEN | —— |
| ラブリービーム | ナチュラルマグナム | |
| 10000YEN | 5000YEN | |
| ゴウ・トゥ・ヘル | ワンダフルマグナム | |
| どんよりバリア | どんよりバリア | —— |
| ヒップ・スネイク | ヒップ・スネイク | |
| アングイス | ヒップ・スネイク | —— |
| キングアーサー | キングアーサー | |



# かいて しゃべって はじめよう！ モンスターファームDS



《画画 说话 开始吧！ 怪物农场DS》是Tecmo著名的模拟培育养成游戏《怪物农场》系列的最新一作，也是该系列诞生10周年的纪念性作品。用触摸笔和麦克风来培养怪物的体验是只有在NDS上才能感受到的，轻松涂鸦的“魔方阵绘制”和辨认声音的“咒文产生”，还有以读取GBA卡带的“石版产生”等等，在游戏里有很多种生成怪物的方法。 文责/露琪

| NDS | TECMO | 2007年7月12日 |
|---|---|---|
| | SLG | 1~4人/4800日元 |
| | 怪物农场DS | 512Mb |

## 愉快的农场生活现在开始啦！




→《怪物农场》十周年纪念logo，很可爱吧。

### 系列历史

Tecmo公司在10年间总共推出了以下12款《怪物农场》的游戏，从数量来看在玩家当中还是有一定人气的，特别是最近两作都有索尼的招牌角色乱入助阵。对养成类型没有抵抗力的同学不妨去找找之前的作品，真实比例的怪物会带来完全不同的体验哦。（2部手机作品和1款网络游戏并未列入表中，因为在国内基本上很难见到……）

| 关联作品 | 对应平台 | 发售日 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 怪物农场 | PS | 1998/11/29 | 初代游戏首次登场 |
| 怪物农场之卡片对决GB版 | GB | 1999/12/24 | 角色扮演类型 |
| 怪物农场之卡片对决 | PS | 2000/03/23 | 怪物数量增多 |
| 怪物农场2 | PS | 2000/07/27 | 追加男女主人公 |
| 所罗门 | GB | 2000/09/29 | 动作过关类型 |
| 怪物农场跳跃 | PS | 2001/03/22 | 迷你游戏大杂烩 |
| 怪物农场3 | PS2 | 2001/03/22 | 画面风格Q版化 |
| 怪物农场进化版 | GBA | 2001/12/07 | 移植作，系统调整 |
| 怪物农场进化版2 | GBA | 2002/10/25 | 可以继承前作记录 |
| 怪物农场4 | PS2 | 2004/02/26 | 哔啵猴友情出演 |
| 怪物农场5～旅行马戏团 | PS2 | 2005/12/08 | 井上多罗友情出演 |
| 怪物农场DS | NDS | 2007/07/12 | 对应真人语音 |

## 基本操作

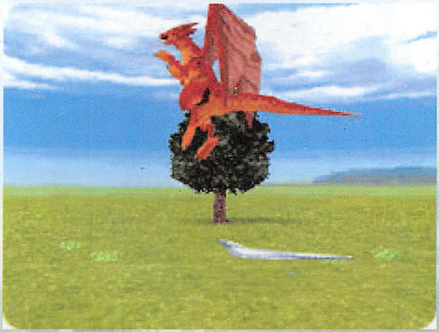
| 按键 | 说明 |
|---|---|
| 方向键 | 上下移动 |
| A | 确认/攻击 |
| B | 取消 |
| X | 推斥对手 |
| Y | 无用 |
| R | 右翻页 |
| L | 左翻页 |
| SELECT | 技能设置 |
| START | 结束游戏 |

## 菜单详解

游戏里的场景大致上可以简单分为两块区域：专门培养怪物用的农场，以及进行各类活动的街道。

## 农场区域

**训练** 通过勤奋练习强化怪物基本能力值的手段。初期只有以下6种方式可供选择，在怪物的等级提升后还会再追加4个项目，不过这4个新增的训练方法都是以降低其中一项基本能力值为代价、同时提高另两项能力值的折衷手段，并且怪物的疲劳度也会大幅度增加，因此要慎用。顺带一提，这也是游戏里惟一一个能够免费提升能力的途径。到了后期资金变得充裕的话，推荐花钱去案内所进行修行。



| 名称 | 中文 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 丸太打ち | 打木桩 | 力量↑ | 影响攻击力的伤害 |
| 青空じゅぎょう | 露天教学 | 智慧↑ | 影响新技能的出现 |
| 岩はね | 隔岸打靶 | 命中↑ | 影响命中率的精准 |
| ブーメラン | 回旋镖 | 回避↑ | 影响回避率的反应 |
| 岩山くずし | 弹飞岩石 | 强壮↑ | 影响抗击打的能力 |
| 走りこみ | 长距离跑 | 体力↑ | 影响生命值的上限 |

◆**训练的结果也有下面4种情况。**

| 表现 | 效果 |
|---|---|
| 成功 | 能力值提升 |
| 大成功 | 能力值大幅度提升 |
| 成功? | 偷懒能力值也能提升！？ |
| 失败 | 能力值不提升 |

**休养** 经常训练或是参加比赛将不断累积怪物的疲劳和压力，达到一定程度后做任何事情的效率都很低，这时候就需要放进农场的饲育舍里面好好休息一周了。如果不顾虑对方的感受，坚持继续训练的话怪物很可能会生病，更严重的情况可是会死掉的哦。所以请善待你身边有生命的小家伙，不管它是动物还是植物也好。




**アイテム** 使用或者丢弃道具，全物品表见最后的道具一览。

**大会** 查看当月地方性比赛的信息，可以选择比怪物自身等级高一级以内的任何大赛，换句话说，把怪物培养到A级之后就能够参加所有的大会了。

大会分为排位赛和淘汰赛两种形式，参加比赛并获得优胜的赏金是初期资金最主要的来源。即使最后一战败北输掉比赛，也会根据结束时的顺位名次发放一定额度的参与奖，赏金越高赚得也越多，当然优胜品就自然拿不到了。这里推荐去参加每年2月第3周举行的升龙季大会，因为参加的只有两只怪物，可是优胜金额却有12000元之多！就算输了也能够拿到第2名的4000元现金哦。

**街（ファーム）へ** 在街道与农场之间切换。



## 街道区域

**ショップ** 商店。刚开始时只有一页的商品，随着时间的推移会不断添加进更多的好货，也可以把多余的东西拿到这里以半价出售。另外，每月不定哪一周会随机触发商品全面7折大优惠的特殊事件，资金阔绰的话不妨去囤积一些日常用品，比方说像是缓解压力和减轻疲劳之类的道具。

**协会** 用来召唤新怪物的神殿，分为4种方式：魔方阵再生（手绘画图案）、咒文再生（麦克风喊话）、石版再生（插入GBA卡带）和图鉴再生（登录过的怪物复活）。

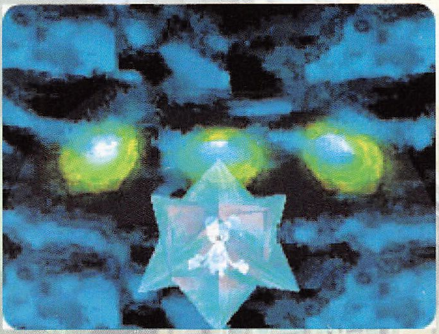
由于总共有数量多达184只的怪物，全部列出来的话估计这期杂志就要变成攻略单行本了。所




以下面仅放出通过咒文再生的怪物列表，用自己的声音召唤不同的怪物出来也别有一番风趣呢(重点是发音，长短音要尽可能地准确清晰）。

| 编号 | 怪物名称 | 种族 | 咒文 | 罗马发音 |
|---|---|---|---|---|
| 014 | バンダ | バクー | スパゲティ | supagetei |
| 032 | ダイサンゲン | コロペンドラ | マージャン | maajiyan |
| 071 | ガジェッターG | ゴーレム | マッキンリー | makkinrii |
| 080 | オンミツハム | ハム | ベーコン | beekon |
| 127 | ゴールドピロロ | ピロロ | モンスターファーム | monsutaafaamu |
| 139 | カスミ | ピクシー | 莓（いちご）ミルフィーユ | itigomirufiiyu |
| 147 | キノタン | プラント | 黄色（きいろ） | kiiro |
| 156 | シロ | ライガー | マルチーズ | marutiizu |
| 173 | ヤキューコゾー | スエゾー | 东京（とうきょう） | tokyoo |

**工房** 由于牧场当中只能饲养一只宠物，所以想要主动召唤新怪物的话，就得利用到这里的仪器。冬眠是将怪物放进绝对零度的胶囊里面冰冻起来，延缓其步入衰老期的时间，最多能够存放8只；复活则正好是反过来，把进入冬眠期的怪物唤醒。手放す就是放生的意思，协会将根据怪物的当前等级支付一小笔金钱，不过与其选择放生野外，倒不如拿去跟其它种类的怪物合体会更有价值一些。





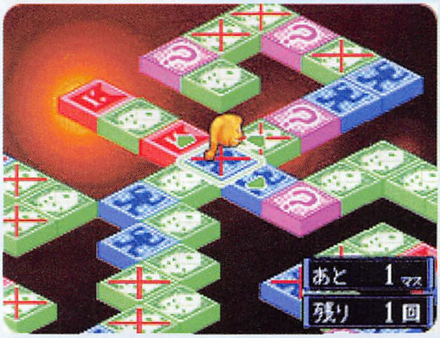
影响两只怪物合体的因素有很多，体型、级别、特征等方面都将直接反映在合体后的怪物身

上，同时基本能力值也会得到提高，但并非是单纯意义上的相互叠加，根据不同种类之间的相性按一定的比例向上修正。另外，使用石版的碎片还能够将种族的特征继承下去。总而言之，选择育成方法近似且好感度高的怪物合体会有比较不错的结果。

**案内所** 需要付出价格不菲的开销才能进行各种活动的地方。修行可以大幅度提高怪物的基本能力值，而且还会有一定几率习得新的技能；除了修行这个方法以外，训练失败或者比赛败北的时候也有可能习得新技能，当然几率要低上许多。选择完修行场所后会进入一个类似于迷你大富翁游戏的地带，依靠掷骰子得出的点数大小来决定移动距离，每一个方块格子的作用见下表。

| 颜色 | 效果 |
| --- | --- |
| 蓝色人形 | 能力值↑（20左右） |
| 蓝色×印 | 能力值↓（10以内） |
| 绿色骰子 | 行动力+2 |
| 绿色×印 | 行动力−1 |
| 红色怪脸 | 与野生怪物发生战斗 |
| 粉色？号 | 随机发生上面的效果 |

探险的收费标准是修行项目的一半，也是分成不同危险度的区域，等级上升后才能选择前往。在这里能够找到一些黄色的水晶，调查后就可以获得非常珍惜的合成怪物用物品。只要怪物信息收录进图鉴里面，去协会便能召唤出它们，基本能力值可是相当可观的哦。







| 地图名 | 危险度 | 水晶地点 | 获得道具 | 对应怪物 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| アンゴワックス街道 | D | 街道的右方 | キンギョバチ | オギョウ |
| ムルムージョ海岸 | D | 海岸左下角 | — | レシオネ |
| | | 右方的石碑 | じゃあくなかめん | ヒノトリ |
| カラライギジャングル | C | 密林的右下 | にん刀 | ザン |
| | | 密林的左上 | ほのおの羽 | ヒノトリ |
| パパス雪山 | B | 右上方小屋 | もろはのけん | デュラハン |
| プロミアス遗迹 | A | 石碑的前面 | コダイヘイキ | ヘンガー |

最后的ノラモン是接受委托打倒被通缉的怪物，一般都是在每个月份刚开始的时候才会出现这类的任务，然后去相应的探险地域寻找红色的水晶，击倒对手就能完成任务获得赏金。




**データ** 随时查阅怪物资料、个人信息和怪物图鉴。

**终了** 退出游戏并记录存档。

## 战斗系统

大会的比赛场地虽说是7×10的矩形擂台，可是却无法左右进行移动，只能控制怪物前进和后退的方向，所以实际上的有效移动距离也只剩下一条线上的那10格方块而已，最顶端和底端的两排界外是不算作擂台区域的。




攻击又分成3种方式：红框的近身型攻击、黄框的间接型攻击、蓝框的远程型攻击，命中率依次降低。对手一旦踏入有效射程范围内，光标就会自动切换到对应的攻击形态，按左右键可以在预先设置好的两个怪物技能栏之间来回切换。

画面最下方是怪物的名字和HP当前值/最大值,而在屏幕顶端显示的两行数字会不断产生变化。上面的Hit表示选定技能的命中率，下面的Guts则是技能槽，战斗开始后会随着时间的流逝自动增加，并且对命中率有微妙的修正效果，上限最多为99。技能上面的数字代表使用时需要消耗的Guts值，数字越大所能造成的伤害量也就越高，不过攻击落空的话会让对手的命中率提升。

在基本能力值普遍不高的培养前期，想在大会中获得优胜还是需要有一定技巧的。首先，完全抛弃掉击倒对手的念头，不被打死就算是万幸的了，能坚持拖到比赛时间完结就意味着已经成功了一大半。接下来，根据对手技能栏的设置，自始至终严格贯彻避重就轻的战术思想——控制怪物在对手不能进行攻击或者难以准确命中的区域内移动。比方说对手没有近身型的攻击，那就主动去接近对方让它无法出手，但是也要注意别挨得太过于靠拢，对手很可能会使用仅消费5 Guts的吹飞技把怪物推斥至版边，不过反过来我们也可以使用这招摆脱近身攻击型对手的纠缠，要随机应变。在这期间倘若对手头上出现“意味不明”字样的话，应该毫不犹豫地抓住机会赶紧将技能切换到命中率最低的强力招式上进行攻击，因为陷入这个状态的对手几乎不会做出回避动作。最后到了比赛时间快要结束的末尾极端，此刻就不要再有所顾虑而是组织疯狂地猛扑，能够命中的话固然很可喜，但更重要的是完全封住了对手的进攻套路，将主导权牢牢地掌握在自己这边。




战斗的时限总共有60秒，如果在一分钟以内没有谁被打倒则判定对方为平手，由受损百分比较少的那一方获胜。不过这里有一处小bug，双方都未受伤的情况下将判定我方胜出，算是对玩家的特别照顾吧。

## 育成指南

从上面介绍的战斗系统当中不难看出，回避这个基本能力值对怪物来说显得尤其重要。在无法打败高级怪物的前提下，起码可以确保自己不会被轻易地命中，而且没准还能拼下RP碰到对手一下获胜晋级。所以，首先强化的基本能力值锁定为回避。不过如果老是连续做回避训练，怪物的头上会出现“…”的标志，意味着已经进入审美疲劳的阶段，这个时候再坚持训练的话压力指数将累积得比较快，可以偶尔换个其它的项目调剂一下精神。

这样差不多过去半年左右的时间，邮差罗兹会送来一封信，告之怪物等级已经由最初的E级提升到了D级水平。然后，请对照道具一览的农场物品附表参加相应时期的大会，争取赢得第一名获取全部的优胜品。

收集齐全部农场物品的话，就不必频繁把宝贵的时间花在休养上面，育成效率更是会明显提高，但是在这之后可能有相当的一段时期怪物的等级都不会上升，虽然能力值总和已经很接近A级怪物的水准。露琪是在第3年尚未过到一半的时候，收

到了邮差罗兹从协会送来的两封信——怪物等级连升两级。所以不要着急为什么轻松打败比自己还高出一级的怪物却无法往上升级，通知书该来的时候迟早会来的。

接下来的事情就很随意了，这个阶段只有S级的怪物有比较大的威胁，不过只要回避值超高的话也未必就不能取胜。若是想确保万无一失，可以把通过比赛挣来的奖金全部投入进案内所的修行项目，这是迅速提升怪物基本能力值的最快途径。推荐优先强化命中和力量，再结合高回避的数值几乎就等于天下无双了。




**最后来归纳一下育成当中要注意的几个要点。**

1、怪物状态为元气的时候训练的效果最好，精神疲劳的话会非常容易出现失败。

2、经常去参加大会赚取金钱，各项能力值都会在实战中逐渐上升。

3、推荐在春天、夏天、秋天3个季节集中修行，冬天待在自己的农场里面训练。这是由于前3个季节期间的压力比较不容易累积，冬天的话则正好相反过来。

4、每个月开始的时候喂养怪物喜欢的食物，就是会出现太阳表情的那种，这样的话压力感也会降低一些。

5、不要让怪物的体格太胖或者过瘦，否则疲劳度和压力感增长得会更快。

## 能力值上限

每只怪物所有能力合计起来的上限总共都是6000点，达到这个数字后，无论做什么训练或者修行都无法再提升能力值了。另外，各个能力的最高值是2000点，也就是说，在理论上可以将任意3项能力修炼至上限。不过倘若把其中一项能力练满的话，其它能力值的成长空间势必会受到影响，所以应该根据怪物彼此之间不同的特点制定有针对性的培养计划，达成制霸全部6个等级的大会，最终参加4国大赛获取レジェンド（传奇）奖杯的目标。

## 特殊事件

**■1、商店七折回馈顾客：**

触发时间：每月不定哪一周随机发生。（已确认的有2月第1周和第4周、5月第2周、7月前3周）

事件效果：当周全部商品七折大酬宾。

**■2、案内所半价大优惠：**

触发时间：每月第4周随机发生。（已确认的有2月、3月、11月、12月）

事件效果：案内所下个月的修行和探险半价。

**■3、行商人トール：**

触发时间：6月第1周。

事件效果：随机出售一块石版的碎片，价格2000元。

**■4、建筑工装修：**

触发时间：每年10月第1周。

事件效果：可以扩建饲育舍和仓库，分别各有3个阶段。提前准备好足够的资金就能够一步到位哦。

——【饲育舍】——

小型：刚开始的时候只能饲养体格偏小的怪物，休养的恢复效果为普通。

中型：扩建1次后就可以饲养体格适中的怪物，休养的恢复效果为良好。

大型：第2次扩建后可以饲养体格较大的怪物，休养的恢复效果为最好。

——【仓库】——

小型：刚开始的时候只能存放2页的道具。

中型：扩建1次后就可以存放3页的道具。

大型：第2次扩建后可以存放4页的道具。

**■5、黄金桃子：**

触发时间：雪山探险。

事件效果：调查最深处的枯木就可以采集到，下一次想要触发的话则必须等到10年之后黄金桃子才能复活。



■6、解除龙族的封印：

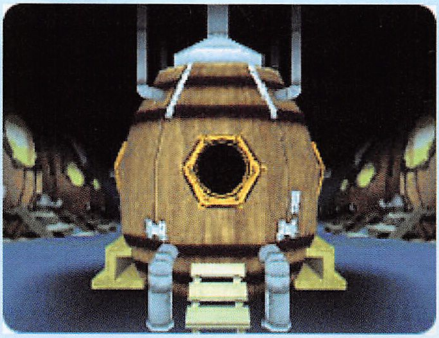
触发时间：每年2月第3周。

事件效果：挑战B级大会的升龙祭，只要打一次就能够将龙族的封印解除。

■7、解除大甲壳虫的封印：

触发时间：第3年8月的第1周。

事件效果：农场右下角的树苗会慢慢长大，到了第5年的8月，再去那里的话会发现一块黄色水晶，调查后大甲壳虫的封印解除。



## 道具一览

道具可分为消费物品、农场物品和石版的碎片3个类别，后期的商店里面会出售大多数的消费物品，而农场物品则只有通过摘得指定大会的优胜桂冠后才能获取。关于随机出现的行商人所贩卖的石版碎片，在工房合体时或者直接使用都会赋予怪物新的特征。

### 消费物品

| 名称 | 效果 | 卖价 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| アブラミ | 增肥剂 | 50G | 商店 |
| 刀小花 | 减肥药 | 100G | 商店 |
| にゅうどうアメ | 缓解少许压力 | 100G | 商店 |
| リングバナナ | 减轻少许疲劳 | 100G | 商店 |
| 回力草 | 减轻疲劳 | 150G | 商店 |
| 清酒ユキグニ | 缓解压力 | 200G | 商店 |
| チカラのミ | 力量+1 | 200G | 探险 |
| カシコサのミ | 智慧+1 | 200G | 探险 |
| メイチュウのミ | 命中+1 | 200G | 探险 |
| カイヒの | 回避+1 | 200G | 探险 |
| ジョウブサのミ | 强壮+1 | 200G | 探险 |
| ライフのミ | 体力+1 | 200G | 探险 |
| ミツダケ | 减轻大量疲劳 | 250G | 商店 |
| オニクニオレ | 缓解大量压力 | 400G | 商店 |
| シフォンチューブ | 依赖性上升 | 400G | 商店 |
| キラボシ | 依赖性下降 | 400G | 商店 |
| ローズムーン | 人气指数上升 | 500G | 商店 |
| シッポナー | 一周内命中和回避的育成强化,但会减少寿命 | 500G | 优胜品 |
| ツノカクシ | 一周内力量和命中的育成强化,但会减少寿命 | 1500G | 优胜品 |
| アカマンゴー | 一周内强壮和体力的育成强化,但会减少寿命 | 1500G | 优胜品 |
| ホットローチ | 当周大会时的命中和回避强化,但会减少寿命 | 1500G | 优胜品 |
| ロドきなこ | 当周大会时的力量和体力强化,但会减少寿命 | 1500G | 优胜品 |
| タツのコウ | 当周大会时的智慧和强壮强化,但会减少寿命 | 1500G | 优胜品 |
| ソーダトローチ | 感受性上升 | 2500G | 商店 |
| 冬虫夏草 | 感受性下降 | 2500G | 商店 |
| 银のかたまり | 收藏品，无特殊用途 | 4000G | 2月第3周大会(A) |
| プラチナ | 收藏品，无特殊用途 | 10000G | 9月第1周大会(B) |
| 白银モモ | 寿命延长 | 10000G | 行商人 |
| 黄金モモ | 寿命延长 | 30000G | 雪山探险 |

## 农场物品

| 名称 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|
| ゆめオルゴール | 休养效果提升 | 9月第1周大会（E） |
| テレテレぼうず | 春季期间压力减少 | 3月第1周大会（E） |
| 氷のかたまり | 夏季期间压力减少 | 6月第1周大会（E） |
| スズムシふうりん | 夏季期间压力减少 | 9月第1周大会（C） |
| だんろ石 | 冬季期间疲劳减少 | 12月第1周大会（E） |
| ふたごの水さし | 不容易增加疲劳 | 6月第1周大会（D） |
| アルテミス像 | 不容易增加疲劳 | 9月第1周大会（D） |

## 石版碎片

| 石版名前缀 | 特征 | 效果 |
|---|---|---|
| アビス | 余裕 | 提高连续攻击或会心一击的几率移动速度/Guts回复/回避↑　强壮↓ |
| オギョウ | ハイスピード | 育成时回避↑ |
| ゴーレム | ハイパワー | 育成时力量↑ |
| コロペン | 逆上 | Guts较少的时候发动Guts伤害/Guts回复↑ |
| ザン | カリスマ | 育成时感受到的压力↓ |
| ジョーカー | 本气 | 对手体力较少时发动力量/强壮/会心一击/Guts回复↑ |
| スエゾー | ハイセンス | 育成时智慧↑ |
| ゼノン | 激怒 | 被对手会心一击时发动力量↑ 强壮↓ |
| ダックン | 必死 | 比赛剩下时间不多时发动会心一击↑ |
| デュラハン | 集中 | Guts较多的时候发动命中↑ |
| ドラゴン | 兴奋 | 移动速度/Guts回复↑　强壮↓ |
| ニャー | 元气 | 先制攻击命中时发动移动速度↑ |
| ハム | ハイテクニック | 育成时命中↑ |
| バクー | 我慢 | 受到对手连续攻击时发动强壮/Guts回复↑　力量↓ |
| ビークロン | 底力 | 比赛中濒死的时候发动力量↑ |
| ピクシー | 余裕 | 提高连续攻击或会心一击的几率移动速度/Guts回复/回避↑　强壮↓ |
| ヒノトリ | 愤怒 | 被特征状态中的对手攻击时发动力量↑↑　强壮↓ |
| ピロロ | 悟り | 连续成功回避对手的攻击时发动智慧/回避↑　强壮↓ |
| ファルコ | 我慢 | 受到对手连续攻击时发动强壮/Guts回复↑　力量↓ |
| ヘンガー | てつのシンゾウ | 育成时疲劳度↓ |
| プラント | ハイエナジー | 育成时体力↑ |
| モッチー | ハイタフネス | 育成时强壮↑ |
| ライガー | ふんばり | Guts较少时受到攻击后发动强壮/移动速度↑ |
| レシオネ | ド根性 | 体力为1时自动复活 |

## 小贴士心得

●用触摸笔连续点击农场里的任意位置怪物会有反应，确认是主人发出的指令后就会跟过来，出现灯泡的图标时抚摸它还可以增加亲密度。就算放任不管的话它也会在农场内自由活动，并且还有可能发现蓝色水晶获得物品，几率跟怪物的感受性有关系，所以这也就相当于在农场里面探险了。

●不选择终了而是直接把电源关掉结束游戏的话，下一次玩的时候助手会提醒说“这是非常不好的行为，不可以再这样做”，屡次这么做的话助手还会生气撅起小嘴。其实这是《怪物农场》系列的一贯作风，对利用非正常关机重新读取记录的作弊行为警告，而且还会扣掉10点信赖值作为惩罚。信赖值会影响战斗过程中“意味不明”状态发生的几率，换句话说，怪物的信赖值越高越听主人的话，也就不容易出现这种负面的效果。

●请养成经常记录游戏的习惯。因为怪物的寿命不可查，饲养3到4年左右的时间，往往会在参加完某场大会后便没有预兆地死掉。这时就不用再担心扣除那10点信赖值的惩罚，直接关闭电源读取最近的记录令怪物“复活”，毕竟死掉的话什么也得不到。接下来马上去工房冬眠起来，等培养出另一只高级怪物的时候就可以考虑选择合体了。

| NDS | CAPCOM | 2007.07.12 |
|---|---|---|
| | ACT | 人数未定/5040日元 |
| 洛克人ZX降临 | | 512Mbit |

ROCKMAN ZX ADVENT

ロックマンゼクス アドベント®

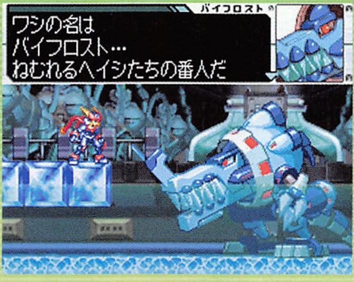
2007年所发售的洛克人ZX系列的第二款游戏作品，游戏在模式与操作上仍然继承了前作，只不过这次所进行的最大改动就是变身系统，而且可以通过点击触摸屏来达成最快速的变身手段，游戏在难度上相比前作进行了一些提升，而且在三种难度模式上进行了一些细微的调整，双主角的故事情节也将会完整地为大家交代整个事件的始末。好了在这个洛克人20周年之际让我们共同进入洛克人降临的世界。

# 找回失去的记忆 洛克人降临

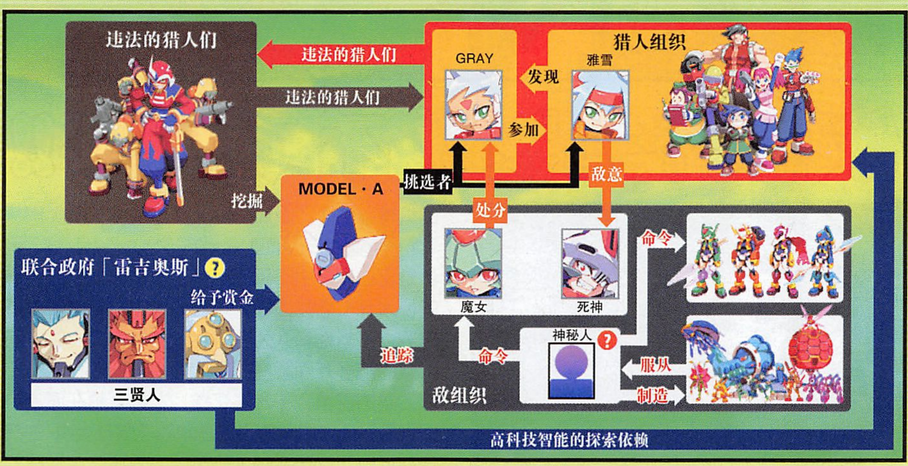


# 与特殊洛克人的死斗现在开始!!

这部作品是ZX的正统续作，游戏在一些道具的强化与model的能力上进行了强化，不但可以通过点击下屏的方式来进行快速变身，还可以在游戏中入手一些隐藏道具来强化model的能力。游戏同样将mini游戏与通关后的道具收集放在了首位，非常丰富的隐藏

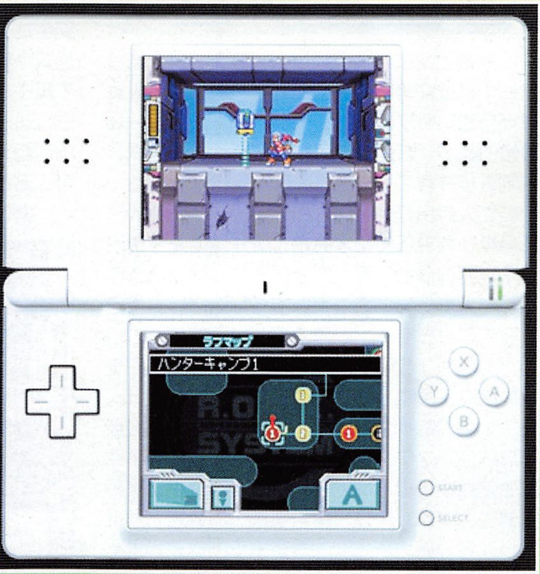



要素照样成为了ZX的延续。这次可以更快速地利用各种model的能力，而且每个model都有一些各自所拥有的地图能力，活用这些能力会对玩家起到很大的帮助。游戏在流程中穿插了大量的剧情动画，而且动画制作精良，完全可以满足洛克人饭的审美观。




## 操作介绍

| | |
|---|---|
| 十字键 | 控制角色进行移动 |
| B键 | 跳跃 |
| A键 | 使用特殊武器 |
| Y键 | 左手攻击 |
| X键 | 变身选择/此外点击触 |
| 摸屏 | 内的头像同样可以进行变身，需要注意的是在移动过程中不可进行变身，变身的时候必须将手松开十字键。 |
| R键 | 右手攻击 |
| L键 | 前冲、可以用来躲过一些高身位的攻击，同时可以进行加速跳跃。 |




| 张明沂 | 菜团的头像超帅！我们班的MM都被劈到了。 |
|---|---|
| 读者资料 | 男，15岁，350000，福建福州鼓楼区福飞路国棉社区48#803 |

**Gray**

被发现在神秘研究所的神秘少年，由于长时间的冷冻睡眠而导致记忆丧失，在神秘研究所内遇到了死神与魔女潘多拉，潘多拉将其称为失败的作品，并且要将其处决，由于受伤被送往猎人基地，在火车上再次遇到魔女与死神，此时Model A出现将其变成洛克人后，Gray为了追寻自己的身世而与贤将进行战斗。

攻击力：2星
连射：3星

**雅雪**

为了追求自己的财宝猎人之路的女性猎人，性格顽皮，但是却又有着很高的同情心与正义感，平常就是喜欢做一些冒险以及富有挑战性的事情。在一次闯入任务中遇到了死神与魔女，从而因为受伤被送到猎人基地，在那里的火车上再次遭遇他们，在那里被Model A所选中从而变身成为洛克人与其一战。

攻击力：3星
连射：2星

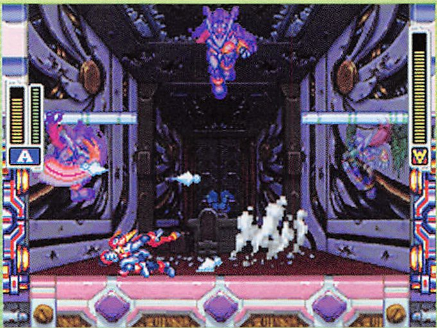


# 体验两个主人公所不同的故事!!



距离上次的事情已经过去了数年，这个舞台是一个科技文明高度发达的社会，而在这里人类曾经与他们所制造出的“Repliroid”进行过一场凄惨的战争，最终的结果则是双方达成了共识，共同进步并存活于未来。为了给这个世界创造一个能让人们良好生活下去的环境，由“三贤人”托马斯、阿鲁巴特和米哈鲁，所共同创造了统治这个世界的联合政府“雷吉奥斯”，这三贤者本来都是人类，后来经过特殊的基因融合计划将自己变成了机械身体，以作为这个世界的支柱为目的，而存活了数百年。他们为了这个世界的和平从而制定了各种法律。就这样事情经过了几百年，在一个偶然的机会下一群人类踏入了一个已经被遗忘的遗迹之中，但是却全员消失在里面，事件发生之后在世界各地的多处遗迹内都发生了旅游者消失的事件，经过“雷吉奥斯”的调查后发现曾经在世界各地所残留的遗迹由于出现了野生化的机械生命体“Irregular”所造成的人员失踪，它们是危险的，从而那些地方被定为危险区域。虽然是这样但是由于里面藏有了大量因战争而生产的技术科技结晶而被人们视为宝山并且不断进行探索。不断地有人为了寻找科技结晶而失踪，面对政府的多方面阻拦并不能够让人们停止这种追求力量的欲望，不光是这样，发掘沉睡在遗迹中的失落科技，以及为了联合政府“雷基奥斯"的赏金而进行讨伐违法猎人的集团，为了防止发掘的失落科技的恶意使用，以及共享遗迹与未开拓的安全地带的发现等信息为目的而设立的。阿雪也是这个猎人基地的，被救助的格雷也参加了。不属于猎人基地的猎人们，偷偷采掘失落科技，进行违法物品的买卖。采掘生命金属?MODEL A的他们，被联合政府“雷吉奥斯”所委托的阿雪等人追踪着……

就这样我们的故事从这里开始了。

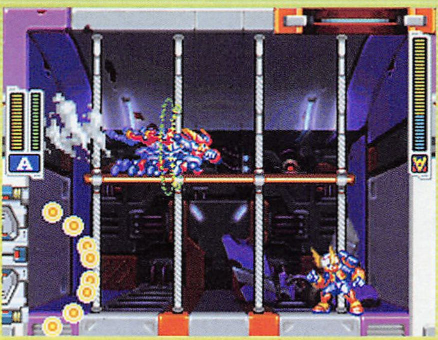




王恺 画面好不一定是好游戏，补脑益智游戏不一定不好玩。
读者资料 男，24岁，116000，辽宁大连人民路26号远东数码有限公司24F开发室

## Gray开篇

两个财宝猎人进入了神秘研究所，在这里他们找到了被封在容器之中的Gray，就在他们观察Gray的时候“Irregular”出现并且对他们展开了攻击，Gray的容器被其一财宝猎人的尸体所打中，从而碎裂。Gray掉出容器后逐渐恢复了意志！此时魔女潘多拉出现，并将Gray称之为洛克人之中的失败品，失败品是一定要处理掉的，潘多拉这样对Gray说道，为什么要处理掉自己，Gray的心中实在是一片雾水，不过现在的他确实已经想不起来任何事情，他经过长时间的隔离状态从而导致记忆全失，一定要知道自己是谁，不能在这里被消灭掉。Gray带着这样的想法，逃离了这里。



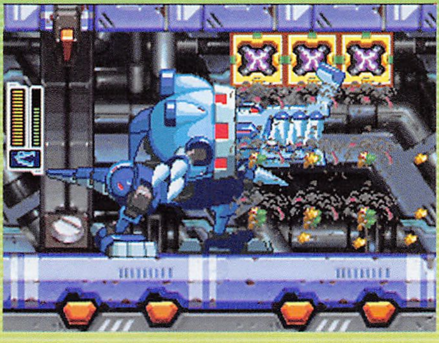
此时的战斗状态为Re，也就是最初始状态，玩家只能使用连射枪作为攻击武器，一路向前，当遇到管道喷出的气体时就需要使用下蹲移动来躲过去，不过需要注意的是蹲下移动的时候并不能够进行攻击，所以需要小心。前走不远来到桥上，就会遇到BOSS机械巨脸。

### BOSS战-巨型假面

Boss的弱点就是眼睛，站在BOSS的手上跳起即可对眼部进行连续攻击，只需要注意躲避Boss眼部射出的激光即可，难度很简单。

Boss战后桥断裂Gray掉下山谷，幸运的是它被巡逻的财宝猎人找到，并且送到了他们的基地中。

醒来后的Gray发现自己身处一个陌生的地方，询问进来的猎人才知道，原来这里就是财宝猎人的基地，剧情之后，进入04房间后即可触发传送点剧情，再在传送圆盘处按上即可存档同时还可以传送到一些指定地点或者是已经经过的区域。每次完成任务后来到传送点上就可以得到EC以及生命补充。站在传送点上先进行Save，随后与门旁边的女生对话可以激活传送点(每个关卡相隔一段距离都会出现传送点，只要从它们身边经过就可以自动进行激活）。



## 列车上的死斗

剧情后向右走进入门口带有列车图案的门后一路向右即可来到列车上，同时引发使用MODEL A变身的剧情，此时正式变身成为洛克人形态，洛克人形态拥有前冲以及攀墙跳跃的技能，枪械可以使用蓄力攻击，同时按A键还可以使用特殊攻击，按R键可以使用锁定光枪，可以连续锁定多个敌人进行同时消灭。此关没有难点，一路向前即可来到BOSS处。

### 火鹿

火鹿的攻击方式有4种，分别是前冲，跳起后蓄力下脚，向上使用蓄力顶，发射火弓箭。火鹿的所有攻击灵活地利用前冲都可以进行躲避，躲避的过程中再进行蓄力攻击就可以将其轻松打败。



打败之后MODEL A就会复刻火鹿的能力，这时Gray就可以变身成为火鹿。变成火鹿后MODEL A就会进行如何变身以及变身后的一些能力的使用教学，这些招式都可以在按下暂停后，里面的招式说明选项中进行查看。使用火鹿使出按住B蓄力跳起重击以及按住B蓄力按上的冲顶后就会结束剧情。

返回猎人基地后触发剧情得知统治这个世界的最高首脑三贤人的一些情况，接着会被告知需要前往存在于沙漠中的另外一个基地，此时入手红色钥匙卡，得到钥匙卡后，再次回到列车版面所在的2区，向上走顺着楼梯爬到红色门前进入3


| 遇冰 | 套用一句《兄弟连》里的台词：广大掌机迷们，we stand alone together! |
|---|---|
| 读者资料 | 男，20岁，200240，上海东川路800号上海交通大学F0602004班 |

区，进入3区后再次向上一路向右就会进入第二个关卡。

## 被植物侵袭的区域

此关出现了一种新的封锁，需要玩家使用连射才能将其打开，遇到的触手花类植物，只需要直接消灭它的根就可以。使用火鹿一路向上前进就可以到达Boss处。

### 闪电蔷薇 冰属性相克



拥有触手的BOSS，它的特技就是发电，有时会张开电网对主角进行攻击，只需要仔细观察它的几个攻击特点就可以轻松躲避它的所有招式，利用火鹿可以寻找时机跳起后对其进行最大伤害。

战斗胜利后MODEL A复刻蔷薇的能力，这时我们就可以变身成为闪电蔷薇。战后返回基地，再次回到3区，这回我们不要上楼梯，向前走在第一个阶梯处向下进门就会来到第三个区域。

## 流冰的世界

这里的一些道具都隐藏在水中，所以在没有获得全部能力之前想要收集到一些道具，就需要将版面全部探全并且记住一些不能获得道具的位置，好方便以后的收集。在冰面上前进需要小心，从冰下突然翻出的炮台，冰层是不能进行攀附的这点需要注意。水中的铁面茅怪需要消灭两次，冰层可以使用火鹿的技能打碎，达到2区后不久就会遇到一个拦路的小BOSS，对付它非常的简单，只需要消灭两边保护它的机器屏障后连续攻击它正上方的本体就可以了。一路向前遇到垂直向上的铁条就可以变身成为闪电蔷薇上去取得道具，到了关卡3后就需要使用火鹿连续破坏冰层寻找隐藏其内的门，进入门后打碎带有颜色标记的电源后就会开启通向区域4BOSS战的大门。

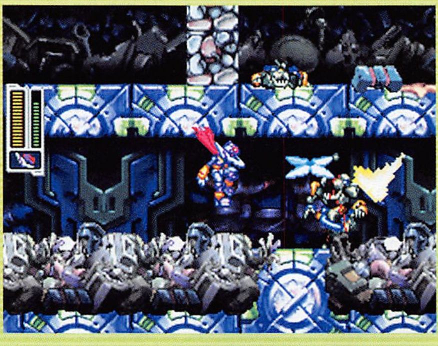
### 硬甲冰鳖 火属性相克



它的攻击方式除了时间冰刺比较难躲之外，剩下的一些攻击都很好躲避，BOSS在伤血到一定程度的时候就会发出时间冰刺，使用火鹿的蓄力攻击或者是普通攻击都可以对其造成较高的伤害。



消灭它之后MODEL A再次复刻冰鳖的能力，有了它就可以在水下快速的前进，同时还可以用它那坚硬的上甲壳来防止水中尖刺的攻击。消灭BOSS后向前走出门后会来到上下两个门的地方，进入第一个门后需要使用之前所获得三种不同的能力击破三种球，里面所有的障碍都利用火鹿的蓄力攻击打破，击破之后就可以出门进入第四个区域。



## 流沙的世界

流沙的世界里也可以说是一个另类的管道世界，这里是由沙漠与管道所构成，里面有着很多的敌人和一些从沙漠中出现的敌兵，2区的深渊需要利用闪电蔷薇来通过，这里需要小心一些骑着摩托车的敌人，因为它们的速度很快，向前冲着打的朋友可要多多提防，斜坡的流沙处还会出现一个类似于机器蛇的怪物，只有攻击它的头部才能使其受到伤害，它会吐出火球进行攻击，面积很大，需要看准机会跳过去，而它吐出的3个黏着物也要及时消灭，不然会耽误你的能力发挥，大蛇有一招就是全屏范围的大规模攻击，那个会让你费血的同时还会出现中毒状态，一定要在它没有使用之前干掉它。进入区域3后就会出现一个救人任务，在救人之前你需要使用闪电蔷薇激活带



| 熊国军 | 当我拿到80期《掌机迷》时，感慨书厚的感觉就是好。 |
|---|---|
| 读者资料 | 男，330001，南昌市青云谱区青云谱乡熊坊村村委会路口村自然村10号 |

有闪电标示电力房间的电源，使用闪电蔷薇用Y键和R键的蓄力攻击分别激活两个蓄电池。后开启所有电源这样就可以进入所有屋子，解救全部被困人质之后通向Boss战的大门开启。

### 火将FX 水属性相克

同样与Gray相同的洛克人MODEL F，由于是洛克人所以相比其它生命体就要灵活许多，打他的战术就是慢慢和他磨血，趁其使用招式的空隙狠狠地对其进行打击。如此反复即可过关。通过后MODEL A便会复制F的能力，这时可以变身成为MODEL FX，它的作用就是可以利用蓄力打开一些地面的隐藏道路，双手的蓄力攻击伤害也很可观。通过后使用MODEL F的能力将墙壁打碎，救出被困的人质得到被通知需要前往三闲者所在的基地，Gray起身前往贤者基地。来到猎人基地2区后进入列车就可以前往新的区域。



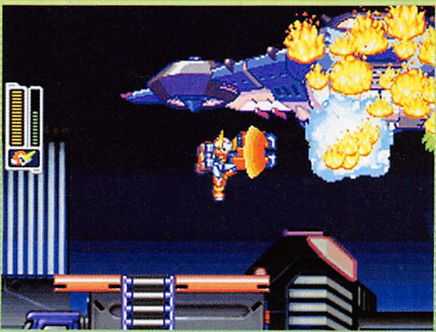
## 三贤者总部

总部已经被敌人攻占了，消灭一些敌人后一路向右即可来到电梯处，乘坐电梯一路向下途中的敌人可以使用A形态的R键激光武器消灭掉，向右没多久就会来到“雷吉奥斯”入口处，在这里需要一直登上向上的楼梯，这里需要注意的就是会有很多骑摩托车的敌兵出现，不要太着急着向上冲，在第二个楼梯区域尽头就会进入BOSS房间。

### MODEL P

这是一个忍者类型的Boss，它的移动速度很快，而且使用的招式还是手里剑与回旋标的蓄力攻击，它的攻击伤害很高，需要小心躲避，多多利用攀墙跳跃以及两个高处平台，将其消灭后MODEL A就会复制他的能力，到此为止我们得到了清理敌兵最理想的战士，MODEL P——隐将。

消灭它之后使用它就可以攀住一些条状物体，攀住的同时向上按两下还可以跳上去，Boss战后面的大门就是一片漆黑的区域，只有用隐将才能稍微大面积的显示可看区域，用触摸屏点击下方的隐将头像也可以将区域内的一些障碍显示出现，方便游戏的进行。攀住浮空平台，一路向上就可以到达区域2，在这个区域中需要利用一些飞行器来达到通向三贤者基地的目地，由于这里基本上都是悬崖所以一定需要小心谨慎地寻找飞行器。一路向前最终通过浮空电梯来到了三贤者所处的控制中心。在这里我们终于遇到了三个统治这个世界的三贤者，他们分别是位于中央位置的领导者托马斯，他是一个十分严格的人，无论是对自己还是对其他人他都会十分严格。位于左边的阿鲁巴特，他是一个拥有着无穷智慧的贤者，他主要负责科学技术方面的创造，也可以说整个保护这个世界的科技武器基本上都是由他所带领发明的，位于右边的米哈鲁，他是一个非常精通地理知识的贤者，他对这个国家的创造以及维护都



做出了杰出的贡献，总之三位贤者各有所长，他们似乎缺一不可地紧密相联。但是没有让人想到的是阿鲁巴特竟然在众人面前露出了真面目，原来他就是命令死神与魔女的最高统治者，而其它的兵器洛克人也都是由他进行制造的，然而他的目的很简单，就是为了夺取这个由三贤者共同所创造的世界。既然他带着这样一个邪恶的目的那么就坚决不能让他得逞，Gray在其它两名贤者的帮助之下找到了位于猎人基地西南方的三大敌人据点。这里我们可以直接进行传送，下面将按照顺序进入战场。



## 浮游要塞

这里是一个几乎失去重力的世界，许多废墟都是飘浮在高空之上，同时此关卡会出现一个让人失去跳跃能力的兵器，而且发射速度极快，命中之后就不能进行跳跃，所以遇到这个机器的时候一定要小心谨慎。区域2需要玩家利用空中浮板和龙卷风进行跳跃来到达区域3，这里需要小心的就是一些龙卷风往往会将玩家刮到尖刺上，小心谨慎前行来到区域3，区域3则是混合了区域1和区域2两种格局，由于这里的敌人都是导电攻击，所以打它们最好可以时常使用跳跃，就这样Gray来到了Boss门前。

### 风将 MODEL H

能在空中快速前冲的BOSS，这个BOSS在历代的ZERO系列中均有出现，而且行为套路基本相同，并不是很难对付，只需要注意躲避它所发出的龙卷风就可以轻松应付，将其消灭后MODEL A复制了他的能力，他的能力就是在空中短距离前冲，而且下落的时候会进行漂浮，可以利用他重新回到此关卡入手一些以前没有得到过的道具。




## 被占领的城市公路

此关卡有许多类似警报器一样的敌人，被发现后就会疾冲过来，此外摩托车士兵也会在这里接连不断地对玩家进行骚扰，所以此关一定要小心前行。在区域2会接到一个疏散车辆的任务，玩家只需要保护地面上的车辆不受到完全损伤通过就可以了，一定要快速地消灭空中的敌人。经过区域3的激战后就可以来到Boss门前。

### 水将 MODEL L

在水中自由驰骋的使者，在水中可以使用范围巨大的回旋斩和冰龙攻击，不过水将的招式也就是这两招可以吓唬人而已，使用火属性的攻击可以对其造成较高的伤害，这个角色也是ZERO系列中一个老是更换马甲的角色，同样很好对付，消灭他之后MODEL A就会复制水将的能力。

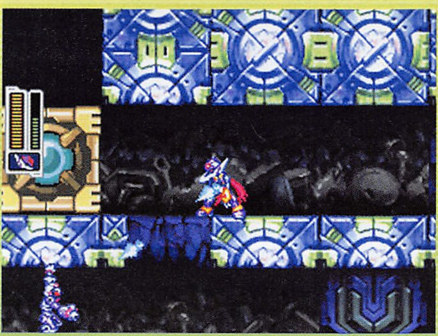

陈加轩 正如爱一个人是不需要任何理由的，因此呢，我爱掌机也是不需要任何理由的。
读者资料 男，17岁，321000，浙江金华市金六中高一4班



玩家变身成为水将后，在水中水将会发挥出巨大的威力，按住Y键还可以使出蓄力冰龙进行穿墙打击。此外水将在陆地上的普通攻击威力也很大，可以多加利用。

## 垃圾处理厂

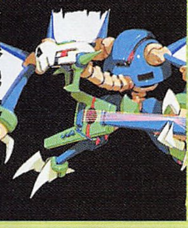
这里是一个到处充满了机器人残骸的垃圾处理厂，有些敌人会从地面出现所以需要注意自己的脚下，而一些像毛毛虫一样的敌人使用隐将也可以轻松将其消灭，这里与其它关卡所不同的是需要进一些门才能到达另外一个区域，区域1只需要进入蓝色的门，而有时则需要利用隐将的特殊能力攀附将一些把守拉下来才能继续前进。到了区域2后落石区的石头可以打碎后再跳跃过去，前行不久就会看到连续3个门，这时可以直接进入最后一个绿门，因为前两个都是陷阱，即使进错了



使用隐将也可以慢慢陷入垃圾堆下，在下面回到起始位置。进入绿门后前行的时候向下拉开开关可以进入另外一扇绿门（这之后不要进蓝颜色的门），在里面使用隐将的攀附技能通过此处来到区域3。区域3（这里就可以随便进入蓝门了）需要玩家利用红蓝把手来切换石头的移动路线，这里出现了一种伪装成为EC罐的敌人，不过通过颜色还是很好区分的，这里所需要注意的就是来到一个头上有石头，而背后有一扇门，门旁边有一处开关的时候首先要将开关变成红色后，进入蓝门内，跳上红色石头前进看到开关再将其变为绿色，来到把手处挂在把手上开启机关的同时再将开关打回红色，出门后就可以顺利来到BOSS门前。

### 废墟场的摇滚骷髅

它的攻击招式基本上都是全范围的，不过它的移动路线倒是很固定，只需要看准它的移动路线后就可以轻松地将其击败，不过需要注意的是它会在一些时候召唤出3个杂兵来碍事，有空的话就将其顺道消灭掉吧。



消灭它之后MODEL A就会复刻它的能力，它的能力就是直接攀附在墙壁上，开启一些开关，同时还可以在空中飞行一小段时间，不过它的移动速度实在是有些慢，原因就是不能向前疾冲，有了它可以回到以前取到许多存放在高空中的道具。



## 炎上都市

关卡的内容并不是同于它的名字，只不过一些敌人的攻击招式都是火属性的而已，这关在进行中相对而言比较简单，比较讨厌的就是区域1的电梯中所出现不能消灭的喷火器，喷火器上会有箭头表示它所攻击的方向，不过在进入电梯之前会有一个绳索，在这里变成闪电蔷薇就可以攀附上去，从而来到电梯上端，使用蔷薇一直向上移动就可以轻松来到顶端，旁边的门通往下方的道路被石头给堵住，所以使用隐将就可以将石头打碎，从而落到区域2的大门前，区域2会遇到一个小Boss，它由5个激光发射器组成，它们最大的攻击就是实现安排好攻击路线后再利用火球进行攻击，所以只要看穿它们的攻击路线就可以轻松地将其消灭了。区域3需要进行连续跳跃，而且

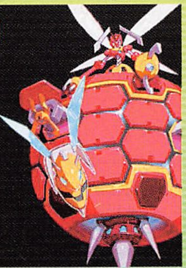
| 尹凡 | 如果郁闷在所难免，有《掌机迷》在你身边！ |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，17岁，221000，江苏徐州市坝子街小区6号楼2单元103室 |



跳跃的过程中每个落点上面都会有一个火焰发射器，这就需要玩家自己灵活地利用时间差来躲过它们。来到顶端后就会进入BOSS战。

### 要塞蜂后

非常简单的BOSS，利用隐将打它会简单许多，只需要看准机会躲避它的针尾连射就可以对其进行攻击，最开始它会带着蜂巢下来对主角进行攻击，用最快的速度打掉它的蜂巢就可以轻松地攻击它的本体，受到一定伤害后它就会去重新安装蜂巢。



将它消灭后MODEL A就会复刻它的能力，它的能力除了飞行之外就是可以将地面上带有圆环罐状武器从地上拔起。

消灭这四个BOSS后回到基地1区，向左前进来到背面是篮球场的罐状物体前，使用蜂后将其拔起后进入地下矿场前通路。在地下矿场前通路就需要利用前面获得的三种能力MODEL L、MODEL H以及摇滚骷髅的特殊技能分别打碎光球后进入地下矿场。

## 地下矿场

地下矿场同样是隐将的天地，一定要开启隐将的探知功能，并且小心翼翼地前进才能够有效地避免掉下深渊或者是落在针板上，通过这一段漆黑的路后就会来到矿场中心并且遇到了前作的主角洛克人ZX。




### 洛克人ZX

玩过前作的玩家不难熟知她的攻击套路以及能力，所以这一战就是综合了以往经验的战斗，打败ZX后ZX承认了Gray的实力，并且答应帮助ZX一同消灭邪恶的阿鲁巴特，同时MODEL A也将ZX的能力复刻下来，得到ZX的能力后一路向前连续突破石头阵后会遇到一辆带有摧毁力的压路机，其实这里有一个省力气的方法就是跳到它后面就可以跟着它慢慢地前进了。前行不久后就会遇到这里的真正Boss。ZX身手很灵活，而且男女主人公所遇到的ZX在战术上还稍有不同，所以玩家可以多试着观察他们的战术再进行反击。

### MODEL V机械生命体蜘蛛

很眼熟的Boss，它的能力和洛克人X4中的蜘蛛相比差的太多太多，攻击同样非常有规律，而且面积还很小，使用隐将的蓄力攻击就可以轻松地将其击败，消灭它之后回到基地，这时触发剧情后会获得绿色钥匙卡，这样就可以进入3个绿色门的区域，它们分别是基地2区右下角的废水处理厂，进入基地3区绿门后向左是瀑布雨林，而右边则是神秘研究所。

## 废水处理厂

这里所出现的敌人大多数都是一些老鼠和从上面突然掉下来的敌人，由于老鼠的个头较小所以还是隐将的前冲普通攻击比较有用处，区域1的水下有时藏着一些补给道具，所以生命受到威胁的时候最好还是可以跳下去寻找一下。而区域2则需要利用蜂后的能力来开启一些机关，还有一个地方则需要使用Re原始形态蹲着走过去，在Boss战门前的通路上一定要小心台阶上面的冰刺，可不要着急的一下子冲下去。




### 冰齿巨鳄 火属性相克

一个体型非常庞大的Boss，不过由于体形庞大所以它的移动速度也很慢，打它还是很简单的，只需要使用带有火属性攻击的角色，使用蓄力攻击和攀墙跳跃战术就可以轻松地将其消灭，消灭它之后MODEL A复刻了它的能力，这个角色在平时实在是没有什么用处，移动速度慢，攻击速度也慢，此外它在受到攻击的时候一般都要比别人多受几下，没办法因为体形实在是太大了，特别是碰到敌人后会连续受到伤害，所以一般情况下还是不要用它。不过它唯一的作用就是按R键的特殊攻击能够咬碎所有的方块形障碍。

这里是用来排泄化工污水的地方，由于长期废弃所以导致大部分可用排水设施都已经坏掉了，所以在这里就需要多多利用蜂后的能力来进行机关开启。而且这里到处都充满了危机，一些废弃的机器老鼠将这里变成巢穴，小东西很是烦人，玩家一定要小心前进。

## 瀑布雨林

走左边进入瀑布雨林不久后就会遇到双子狮子，直接进入Boss战。

### 双子狮子



双生的狮子洛克人，所以需要一次对付两个，看起来很是棘手，但是实际打起来的时候还是很简单的，双子狮子主要的攻击手段就是两人一起使用冲撞，还有就是不停地使出炸弹攻击对手。冲撞的时候一般在中间位置可以躲过，而然在它们使用炸弹的时候则需要小心躲避，寻找炸弹的路线再找机会给予攻击。

战胜后MODEL A就会复刻它的能力，作用就是使用双子攻击，同时可以利用蓄力所出现的幻象来获取平时不能够得到的道具。








## 神秘研究所

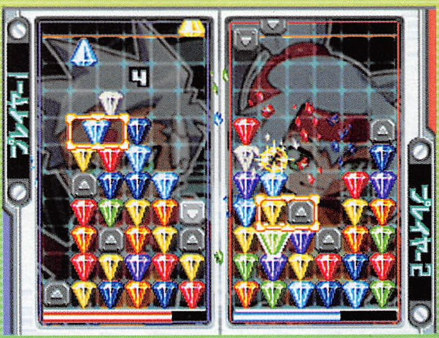
向右走就会来到这里，区域1与区域2一般来说没有什么难点，只需要多多注意敌人的分散攻击就可以，来到区域3后会看到地上有一个类似于电池一样的道具，玩家需要将它们打入电池容量槽才可以激活电源开关从而打开前进的道路。一路前进就会来到Boss战的大门前。

### 钢铁雷丘

这个小家伙给人的第一印象就是和皮卡丘很相似，而且主要的攻击手段就是发电攻击以及滚动攻击。多多利用背景所提供的平台就可以躲避它的攻击，将其消灭后MODEL A复制了它的能力，它主要用来穿过一些窄小的地方。



消灭这两个Boss后我们再次回到左边的瀑布雨林，继续之前不能前进的道路，利用以前的MODEL能力通过这里后会遇到一个小BOSS，面对它比较棘手，需要小心翼翼地将其消灭。消灭之后利用前面的传送点传送到废水处理厂3区，向前走不远就会看到另外一个传送平台，好了站上去之后就会进入全新的区域。




## 风不平浪不静的大海

这是由大海与海底火山所构成的世界，这里到处充满海底深渊，所以在这里使用水将将会是一个明智的选择，这里的敌人大多数都是机械虾，和一些鱼类。路线也比较简单，因为在前面我们将会遇到死神与魔女。



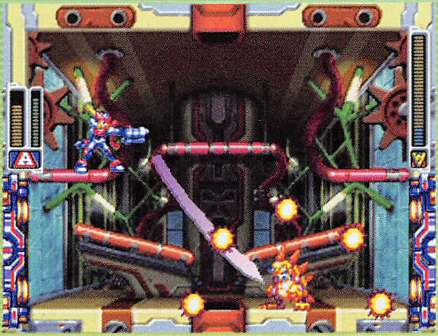

### 死神与魔女

这两个Boss速度很快，而且组合攻击的方式也是多种多样，想要对付他们就需要好好地观察他们的攻击手段，之后再利用漏洞进行攻击。使用速度型的隐将或者是ZX形态会比较好对付，将其消灭后他们会交代出阿鲁巴特所在的空中基地的位置。将两人消灭后Gary会回到猎人基地内属于自己的屋子，从屋子出去后就会遇到ZX，与其对话就会自动来到空中基地。



终于和这两个人见面了，在MODEL A每次复制一个洛克人能力的时候，Gary就会想起一段回忆，而现在它的回忆已经完全地复苏了。他明白了自己被强化的目的以及说自己是失败作品的原因，原因就是他拥有一颗善良的心。破坏和平的人都会激起它的愤怒，他们最终的目的就是要摆脱阿鲁巴特的控制从而取代它成为全新的统治者，但是一切都是事与愿违，在没有达成这个目的之前他们就遇到了可以说是由他们一手培养起来的Gary，而现在到了Gary“报恩”的时候了。

## 阿鲁巴特的空中基地



这里是综合了以往关卡的地形所创造出来的世界，它是由阿鲁巴特所制造的最终移动堡垒，这里就是考验玩家真正实力的地方，一路前进不久就会来到洛克人历代经典的8大Boss战场地，结合以往的经验消灭所有的boss后就可以继续前进最终来到阿鲁巴特面前。对付阿鲁巴特前首先要对付一个多头龙，它最下方的突起部位是它的致命之处，连续攻击那里就可以将其消灭，在它使用头向下逼近主角的攻击时只需要打一下头部，就可以利用它的硬直时间从下面冲过去。放出的里面雷球也可以找准位置利用跳跃躲过，而首体分离后的黑洞攻击则只需要使用连续小跳就可以躲过。消灭它之后就可以真正地面对阿鲁巴特了。此时的阿鲁巴特已经进入了吸收所有MODEL能力的最终形态，慢慢地他变身成为MODEL的最终形态。他一共两个形态，第一个形态需要使用洛克人MODEL A形态的A键特殊攻击将其的翅膀全部打掉，在打掉翅膀之前，首先需要了解它的3种攻击方式，它每个招式前都会说一句话，自己听它的话就可以区别出来它将要使用哪种攻击方法。在地面上使用翅膀的攻击，可以变成冰鳌趴在地上躲过去，风的攻击可以在版边躲过去，而另外一个攻击则就需要利用反应及时地跳过去。将它的翅膀全部打碎之后它身体的结界就会碎裂，接下来就可以使用ZX形态将其轻松地消灭了。



虽然消灭了阿鲁巴特但是并不是意味着战争就此结束，一个隐藏更深的阴谋正在慢慢的酝酿着。Gary找回了自己曾经被遗失的记忆，回到基地后ZX将守卫基地的任务交给Gary后就离开了这里，她去了哪里Gary并不知道，不过他明白的是她将会与Gary在不同的地方共同守卫着这个看上去并不是很美丽的星球，我相信我们在不久之后会再次与他们重逢。

雅雪部分只是在剧情上与Gary不同，一开始雅雪出现在不明飞行舰队的机身上，一直向右走后就会遇到Gary在桥上遇到的巨面怪，将其消灭后继续前进就会遇到死神与魔女，接下来就是与Gary相同的剧情，在火车上MODEL A挑选雅雪成为了洛克人，至此战斗正式展开，在矿洞内如果使用雅雪的话就会遇到男性版的ZX，除了这些之外在流程部分与Gary完全相同。

**接下来我们将会为您送上最为详细的全隐藏要素收集。**



# 全道具收集指南

| | |
|---|---|
| 生命上限 | 1、被植物侵袭的区域3区罐状右方，在罐状物体右边一直向上跳跃即可取得。 |
| | 2、炎上都市1区电梯区上方,在电梯门前使用蔷薇形态登上去后，一直沿着电梯的绳子一直向上，在最顶层的左方拿到。 |
| | 3、废弃垃圾处理场2区里出口右边的蓝色门，使用骷髅飞过去取得。 |
| | 4、瀑布雨林2区左边蓝色三角处利用水将的能力登上瀑布，进隐藏门取得。 |

| | |
|---|---|
| 能量上限 | 1、流沙的世界2区注意观察地板的裂痕，用火鹿的跳起蓄力能力打碎地板后，使用MODEL F打碎另外一处裂痕，在通路的尽头取得。 |
| | 2、被占领的公路1区下方，有几个特别石头处，利用MODEL F打破后，利用冰鳖的蓄力攻击将时间变慢，攻击开关，抓紧时间绕到另外一处取得。 |
| | 3、垃圾处理厂3区，在被推土机追的路上可以看到，在消灭这关Boss后，在一片漆黑的区域左上有一个门，在里面使用200EC请人来开通道路后就可以轻松获得。 |
| | 4、废水处理厂2区，使用蜂后拔起两个罐状物体后从开启的道路一直走就能够取得。 |

| | |
|---|---|
| 全e罐收集 | 1、流冰的世界2区最右边有一个蔷薇可以爬的藤蔓，一直爬在右上角即可取得。 |
| | 2、三闲人本部2区路上可以取得。 |
| | 3、在浮游要塞里3区中间门内与NPC对话接到任务,随后，分别在4个区域里收集到4个物品后回去对话即可取得。 |
| | 4个物品获得位置： |
| | 1区：地图左上方，使用蜂后飞上去取得。 |
| | 2区：路上最后大树下面三个龙卷风，使用风将的能力HX进入拿取。 |
| | 3区：地图左上方，先使用蜂后飞上去后变成冰齿巨鳄咬碎石头后，进入门内取得。 |
| | 4区：使用风将的地图显示可以看到，接着使用蜂后取得。 |
| | 4、神秘研究所4区，需要将所有电池打入电池槽，之后在BOSS关卡大门正上方进入，使用双狮子的蓄力技能取得。 |

◆**道具收集:**

这些道具都是在奇妙的屋子内挖掘出来，而且还是随机给予，所以需要玩家多刷几次。

## B类能力道具收集

| | |
|---|---|
| 足球 | 功能：使用双狮子后，它的攻击将会变成足球。 |
| | 获得条件：DS主机系统时间在6月份的时候在流沙世界3区第二个奇妙的屋子内挖掘出来随机取得。或者通关一次后使用300EC让人挖掘后随机取得。 |

| | |
|---|---|
| 南瓜头 | 作用：属性攻击异常化效果延长。 |
| | 获得条件：DS主机系统时间在10月份的时候在流沙世界3区第二个奇妙的屋子内挖掘出来随机取得。或者通关一次后使用300EC让人挖掘后随机取得。 |

| | |
|---|---|
| 生命晶体 | 作用：在变身为RE/Hu/A/ZX形态时攻击力+1。 |
| | 获得条件：DS主机系统时间在2月份的时候在流沙世界3区第二个奇妙的屋子内挖掘出来随机取得。或者通关一次后使用300EC让人挖掘后随机取得。 |

| | |
|---|---|
| 娃娃玩具 | 作用：女性Boss变身后攻击力+1。 |
| | 获得条件：DS主机系统时间在3月份的时候在流沙世界3区第二个奇妙的屋子内挖掘出来随机取得。或者通关一次后使用300EC让人挖掘后随机取得。 |



| | |
|---|---|
| 张波 | 盼望着，盼望着，盼望着我的DS。 |
| 读者资料 | 男 17岁 辽宁省沈阳市第五十一中学高一（7）班 |

| 武士铠甲 | 作用：男性Boss变身后攻击力+1。 |
|---|---|
| | 获得条件：DS主机系统时间在5月份的时候在流沙世界3区第二个奇妙的屋子内挖掘出来随机取得。或者通关一次后使用300EC让人挖掘后随机取得。 |

| 钢铁芯片 | 作用：受伤后硬直简短 |
|---|---|
| | 获得条件：猎人基地3区，绿门后有一个NPC，与其对话两次后就可以直接购买。 |

| 子弹抵消芯片 | 作用:光剑可以将子弹切掉。 |
|---|---|
| | 获得条件:完成基地3区的支线任务后在浮游大陆3区拿着花回来后即可得到。 |

| 无敌延长芯片 | 作用：延长受伤后的无敌时间。 |
|---|---|
| | 获得条件:瀑布雨林3区门口上方老头处得到任务，将它房间内的怪物消灭之后，对话得到继续消灭50个怪物的任务，在被植物侵袭的区域、三闲人本部1区，浮游大陆3区，被敌人占领的公路1区、垃圾处理厂这几个地方各自消灭10个怪物后，回去与其对话获得芯片。 |

## A类道具使用道具收集

1、车站的女售票员给你一个橘子。

2、猎人基地左方00号房间内,当你完成他交给你的任务后，他会开商店,使用500Ec购买一个道具。

3、在猎人基地00房间的商店冰箱里可以取得蛋糕。

## 奇妙的房间月份道具表

| 月 | 道具名 | 详细 | 使用时 |
|---|---|---|---|
| 1月 | お年玉 | A类道具 | 随机得到一定的EC |
| 2月 | デビルバスタ- | B类道具 | Model A、ZX的通常武器攻击力+1 |
| 3月 | ヒナ?ド-ル | B类道具 | 女性BOSS变身形态的攻击力+1 |
| 4月 | 花见だんご | A类道具 | 体力值5点回复 |
| 5月 | サムライカブト | B类道具 | 男性BOSS变身形态的攻击力+1 |
| 6月 | サツカ-ボ-ル | B类道具 | 双狮子踢出的武器变成足球。 |
| 7月 | おねがいカ-ド | C类道具 | 带着它去找猎人基地传送房间的通信员会得到一个苹果（A类道具） |
| 8月 | スイカ | A类道具 | 体力值5点回复 |
| 9月 | 月见だんご | A类道具 | 体力值5点回复 |
| 10月 | パンプキンマジック | B类道具 | 属性攻击异常化效果延长 |
| 11月 | チトセキャンディ | A类道具 | 体力值5点回复 |
| 12月 | なぞのプレゼント | C类道具 | 1、找之前做英雄徽章任务的小孩得到糖果。<br>2、去找带着小孩的猎人对话就可以得到一个面包。 |

## Mini游戏介绍

**◆射击游戏:**

猎人基地3区左上猎人，与其交谈后右方的门内射击游戏。

**◆赛车游戏:**

垃圾处理场能接到任务，任务是让你帮忙寻找零件(一共3个)集齐之后会给你一个道具(BOOSTER)。接着来到被占领的公路3区，在入口处有个猎人，反复交谈给予EC后到一定程度跟他再对话就可以玩赛车迷你游戏，在这里就可以选择使用BOOSTER进行加速，需要注意的是BOOSTER是一次性的，每次用过后就会消失，想要再赢的话就需要回去找老头重新制造。

**◆保护道具:**

基地主区入口上面能够接到任务，来到左边

在有限的时间内保护三个箱子，每次成功保护一个箱子就给予100EC

**◆对战game：**

猎人基地红色门外和第一个人对话可以开启在标题菜单下的对战game。

**◆通关后的奖励：**

通关后会得到两个小游戏，分别是洛克人A和猜角色。将3种游戏难度全部通过后就会开启洛克人A的全部关卡。

**◆Boss对战：**

将两个主人公都通关后得到Boss对战模式，将Boss对战模式通过后获得新的迷你游戏，可以自由选择所要应对的Boss，并且记录最短通过时间。

## 全资料芯片收集

| | |
|---|---|
| BOSS类（B类） | B01：流沙世界内的BOSS区，救出最后2个人质的屋子，需要回来一次取得。 |
| | B02：最终boss区域3。 |
| | B03：最终boss区域3。 |
| | B04：瀑布雨林BOSS区，消灭Boss后，利用双狮的蓄力能力取得。 |
| | B05：炎上都市BOSS区，消灭Boss后，在后面房间。 |
| | B06：猎人基地1区。 |
| | B07：流冰世界BOSS区，消灭Boss后取得。 |
| | B08：垃圾处理场BOSS区，消灭BOSS后取得。 |
| | B09：三贤人本部1区，消灭隐将后，在地图左上角入手。 |
| | B10：列车2区，地图左上角，利用火鹿跳跃之后切换回A形态取得。 |
| | B11：神秘研究所BOSS区，消灭Boss后取得。 |
| | B12：被占领的公路BOSS区，在Boss房间右下取得。 |
| | B13：废水处理厂Boss区，消灭Boss后取得。 |
| | B14：神秘研究所3区，将所有电池打入电池槽内，在三区最右上的门旁边取得。 |
| | B15：神秘研究所3区，刚进入3区在最右上方取得。 |
| | B16：浮游大陆BOSS区，消灭Boss后取得。 |
| | B17：地下矿区BOSSZX区，消灭Boss后，进入后面房间取得。 |
| | B18：被植物侵袭BOSS区，消灭Boss后，进入后取得。 |

| | |
|---|---|
| BOSS（M类） | M01：被占领的公路2区，消灭小BOSS后取得。 |
| | M02：炎上都市2区。 |
| | M03：瀑布雨林4区，最后传送点处取得。 |
| | M04：三贤人本部2区，消灭苍蝇Boss后，在它坠落的地方取得。 |
| | M05：地下矿区3区，左上角NPC对话，给200EC后，挖开道路跳下去取得。 |
| | M06：被占领的公路2区，消灭第二个挡路的小Boss后，取得。 |
| | M07：流冰世界2区，消灭小Boss后，使用冰鲎能力，前走不久后，会发现一段有着面带冰刺的隧道，下去来到尽头，上面的挡板处用冰鲎向上顶，进入取得。 |
| | M08：被植物侵袭3区，消灭小Boss后，第一个门进入取得。 |
| | M09：地下矿区4区，入口处第一个凹陷处取得。 |
| | M10：流沙世界2区，消灭小Boss后，在进入3区前的门上利用火鹿取得。 |

| | |
|---|---|
| 杂兵志（E系） | E01：瀑布雨林Boss3区，从2区进入3区后在一个全都是水的区域，金黄色的刺下就是芯片，在左侧入口处使用雷丘变成球取得。 |
| | E02：浮游大陆2区，地图右上方会看到上下都有尖刺的洞口，使用风将利用冲刺，抵消风的阻挡后，进去取得。 |
| | E03：地下矿区3区，在刚进入地方，废矿挡住的地方取得。 |
| | E04：废水处理厂2区，有一个需要用蜂后拔罐状物体让水下降的地方，拔掉后前走不久会看到另外一个，拔掉后回来取得。 |



| 马宏亮 | 让我上一次就好了，让我知道邮票钱没白花 |
|---|---|
| 读者资料 | 男 15岁 四会市四会中学初三（4）班 |

| 杂兵志（E系） |
| --- |
| E05：瀑布雨林BOSS区，BOSS战后在地图左上角取得。 |
| E06：炎上都市2区，路上取得。 |
| E07：被占领的公路1区，右边第一个深渊向下取得。 |
| E08：流沙世界1区，第一次看到一个类似于弹簧敌人那里取得。E09：三贤人本部2区，乘坐飞行道具，穿过玻璃楼后，看到一个红色移动平台，跳上去后就能看到。 |
| E10：流沙世界3区，3楼第2个房间内取得。 |
| E11：废水处理厂2区，有一个必须使用初始形态才能过去的地方，在那里用蜂后提起黄金罐状物，随后放到左边浮板上，再变成初始形态从右边取得。 |
| E12：神秘研究3区，在Boss房间的右上角取得。 |
| E13：三贤人本部1区，第2个向上楼梯的左上角取得。 |
| E14：废水处理厂2区，上升通道的左上角取得。 |
| E15：被植物侵袭的区域3区，在取得生命上限的地方，从烟囱内部向上攀登，会来到隐藏区域，在那里取得。 |
| E16：被植物侵袭的区域3区，消灭Boss后，从塔的左处的绳索一路向上取得。 |
| E17：浮游大陆1区，使用蔷薇前进就可以轻松取得。 |
| E18：垃圾处理厂1区，上面第一个门内获得。 |
| E19：流沙世界2区，有一个一踩就陷落的管道，得到轻身芯片后，变成初始形态取得。 |
| E20：垃圾处理厂3区，入口处，需要开启机关后才能取得。 |
| E21：流冰世界2区，消灭小Boss后，向上走，使用火鹿消灭上面的冰层，在小女孩右边，变身成雷丘后取得。 |
| E22：流冰世界1区，一个能够旋转冰的敌人上面，从下面消灭后，取得。 |
| E23：废水处理厂4区，按照右左右左的顺序移动就可以看到。 |
| E24：流沙世界3区，电源室内取得。 |
| E25：流冰世界1区，中间位置，从右面绕过去取得。 |
| E26：炎上都市2区，路上取得。 |
| E27：废水处理厂1区，路上水下取得。 |
| E28：流沙世界2区，摩托车处使用火鹿踏碎地板后，再使用火将打碎另一处裂管道，继续深入，会看到一个深渊，向下移有一个门，在门的最右侧，使用双狮子能力取得。 |
| E29：被植物侵袭的区域1区，使用蔷薇向上移动到一个红色的门处，进入门内取得。 |
| E30：瀑布雨林3区，从2区进入从右边进入3区的都是钢刺的房间，在右侧的出口上，使用风将取得。 |
| E31：浮游大陆3区，在周围都是刺的地方使用风将飞进去取得。 |
| E32：被植物侵袭的区域3区，E15芯片后面，在上面有一个挡板将其打下来后，取得。 |
| E33：炎上都市1区，入口附近，使用初始形态取得。 |
| E34：被植物侵袭的区域1区，消灭Boss后以前的挡板就会打开，进入取得。 |
| E35：地下矿区3区，在被推土车追的过程中就可以看到，使用火将打破墙壁后取得。 |
| E36：浮游大陆1区，在右侧大补给物品处，使用蜂后飞下去取得。 |
| E37：列车地区3区，地图右侧会看到一个向上的通道,使用火鹿打破后慢慢向上跳就可以取得。 |
| E38：三贤人本部2区，第一个玻璃楼的右上，打碎玻璃后即可取得。 |
| E39：垃圾处理厂2区，来到选择3个门进入的位置，进入第一个门，在垃圾处靠右站立等候被拖下去后，使用拥有飞行能力的人飞过去取得。 |
| E40：炎上都市3区，中间的某个门内进入取得。 |
| E41：废水处理厂1区，在小通道附近，使用雷丘能力钻入取得。 |
| E42：三贤人本部2区，第一个玻璃楼的左上方取得。 |
| E43：三贤人本部2区，第一个飞行道具处切换冰齿巨鳄的能力乘坐就会得到。 |
| E44：列车3区，电梯右面切换冰齿巨鳄咬碎雷块后取得。 |

| 杂兵志（E系） | |
|---|---|
| | E45：地下矿区3区，左边向下的通道内，将第3个爆破墙打碎就会看到尖刺上面的芯片。 |
| | E46：瀑布雨林2区，在左上角一个有刺的地方，使用风将可以取得。 |
| | E47：瀑布雨林2区，在瀑布区域，使用水妖登上右侧的第一个瀑布，在右侧取得芯片。 |
| | E48：三贤人本部2区，和E43一样取得方法。 |
| | E49：被占领的公路1区，第一个能够下水的地方进入，打开开关后，利用双狮子的能力取得。 |
| | E50：垃圾处理厂3区，3区最后一处从左侧上面数第2个门进入，看到一个向上的垃圾口，爬上去后走左侧，使用双狮子的能力取得。 |

| 人物芯片（O系） | |
|---|---|
| | O01：流沙世界4区，Boss战后取得。 |
| | 002：需要完成支线任务，在列车3区第一个门和猎人接任务，之后回到猎人基地2区交给另外一个头上有任务标志的人，回去还给他后得到。 |
| | O03：三贤人本部3区，在传送点处取得。 |
| | O04：也需要完成支线任务,在猎人基地2区在一个胖猎人前面的墙处使用火鹿能力向上冲就会看到一个小孩，和他对话后得到英雄徽章，来到下面与胖子和一个女孩对话后，回到上面完成任务取得。 |
| | O05：猎人基地2区，在地图的左上角也就是登山猎人附近，使用火鹿的能力向上冲后马上变成可以攀墙的角色，一直攀墙上去取得。 |
| | O06：猎人基地3区，流冰世界大门前，在上面的房间内使用全屏攻击后取得。 |
| | O07：列车3区，进入第三个门取得。 |



### 火鹿

**金牌**：只能使用MODEL P的锁定手里剑消灭（也就是说不能使用除此招数之外的攻击对其造成伤害）

**银牌**：只是对它的弱点攻击，火鹿的弱点就是背后。（也就是说不能对其它位置造成伤害）

**铜牌**：使用雷丘的冲刺技能对其进行最终攻击）



### 冰鳌

**金牌**：只使用蜂后变身对其造成伤害。

**银牌**：用火鹿的冲刺攻击做最后一击。

**铜牌**：使用ZX形态的蓄力攻击进行最后一击。



### 闪电蔷薇

**金牌**：只是使用闪电蔷薇对其造成伤害。

**银牌**：只是使用双狮子对其造成伤害。

**铜牌**：在它呈现仙人掌形态时将其消灭（用冰属性攻击可以将其打回原形）。



### 摇滚骷髅

**金牌**：只是使用A形态的GIGA攻击将其消灭（按住A键后的全屏攻击）。

**银牌**：只用MODEL H的连续攻击所发出的剑气将其消灭。

**铜牌**：坚持2分钟后获得。



### 要塞蜂后

**金牌**：只攻击它的头部，并且如此反复将其消灭（比较麻烦的战斗，可以使用蜂后飞到头部位置后再换回角色对其头部猛K）。

**银牌**：在不消灭一只小蜜蜂，不受到一次小蜜蜂攻击的情况下将其消灭。

**铜牌**：只攻击蜂巢利用爆炸将其消灭。



### 钢之雷丘

**金牌**：只用初始形态将其击破（只能用人类形态来攻击它，所以对它的攻击套路就要十分了解）。

**银牌**：使用Model F形态的蓄力将小老鼠推到它的身上对其完成最后一击。

**铜牌**：使用冰鳌对其进行最后一击。



### 双狮子

**金牌**：使用火鹿的蓄力攻击同时消灭它们（在狮子放完合体攻击后，冲刺回来的一瞬间，放出火鹿的蓄力攻击即可消灭它们）。

**银牌**：使用钢之雷丘的蓄力攻击同时消灭它们。

**铜牌**：使用A形态的GIGA攻击，将其同时消灭。



### 冰齿巨鳄

**金牌**：只用A形态的锁定攻击将其击破。

**银牌**：只用火鹿将其击破。

**铜牌**：只用蜂后将其击破。

在任意难度下消灭Boss获得全奖牌后通过全关卡，之后不覆盖存档的情况下重新开始游戏就会得到一个道具。进入菜单后在A类物品中会看到一个a道具，使用之后即可变身。

**文责/菜团**


毕科　高考之后能buy一台DSL，人穷怪物饥……不说了。
读者资料　男，20岁，四川省宜宾市商业街58号，644400

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖

# 次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS




2007年最新版大图鉴！对应口袋最新作《珍珠钻石》，全面更新所有妖怪的资料，超厚576页，加送珍珠钻石原声音乐碟，上市5天内一销而光。第二刷火爆上市。

## 口袋妖怪终极大图鉴（第二刷）

■定价：29.80元　上市热卖中




受到机器人迷热烈响应的《机战FAN》第二辑出击！全面收录多款机战经典游戏的内容并制作了最新作《机战OGS》的彻底攻略！

## 机战FAN2

■定价：19.80元　7月23日出版




将口袋妖怪系列中最具人气的迷你系列玩具全面收录的豪华典藏本，共收录千种以上。口袋迷不能错过。

## 口袋妖怪玩具典藏

■定价：24元　上市热卖中




绝对超值的PSP游戏专集第二版出击！全面收录暑期你不能错过的四十五款，包括二十五款最新最热门的游戏，以及二十款经典大作，一书在手，游戏无忧，彻底体验PSP主机带来的乐趣吧！四张DVD容量满载，更加超值。

## 暑期必玩45款PSP游戏

■良心价：19.80元　7月1日出版




终极奥技第四刷到来。桃红版珍贵出击！本书全面收录最新PSP软硬件使用技巧，无论你是否拥有PSP，都应该有一本终极奥技作为收藏！万勿错过！

## PSP终极奥技（第四刷·桃红版）

■定价：19.80元　上市热卖中




SoPlay偶像新势力—团体大特辑豪华登场！携带13组港台超强偶像团体最全面资讯，配合超精美偶像图片，让无数Fans爱不释手！原版引进，铜版纸印刷，绝对超值！

## 偶像新势力（团队）

■定价：12.80元　7月20日出版




超级英雄蜘蛛侠、另类收藏五月人型、魄力战神三大强档齐发！夏亚专用扎古2.0改造做例、YAMATO VF-1J一条机重制作、超合金魂 珍宝3回顾、未知的UFO来袭、枪神、最终流放飞空艇、热度变身团长、吕蒙子明护士装邪恶来袭、天真烂漫孙策伯符。

## TOYS2007年第（7）期

■定价：9.80元　上市热卖中




如何让酷暑乖乖的远离你？如何保持一颗清凉的心？那就快快的投靠搜酷吧！夏日渡假装扮，牙买加雷鬼文化，五彩斑斓的鞋子，足够让你享受一场视觉胜宴。

## SO COOL 2007年第（8）期

■定价：15元　7月28日出版




合金装备二十周年特别纪念，新作总力公开！多篇精彩评论不容错过！DARKBABY《天下何处不三红》为你详细分析X360的是非功过。本期内容超大充实！

## 电子游戏软件2007年第18期

■定价：9.80元　8月10日出版

### 电子游戏软件

| | |
|---|---|
| 2007年第1～4、7～18期 | 9.80元 |
| 2007年5、6合刊(附赠toys12) | 19.80元 |

### 动感新势力

| | |
|---|---|
| 44、46、48～55期 | 9.80元 |
| 48～55期DVD豪华版(其它已售完) | 15.00元 |

### 电子天下·掌机迷

| | |
|---|---|
| 2007年第1、2、5～9、11～15期 | 5.80元 |
| 2007年第3、4期合刊、第10期 | 8.80元 |

### SO COOL（搜酷）

| | |
|---|---|
| 创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完) | 15元 |
| 2007年1～8期 | 15元 |

### TOYS（酷玩意）

| | |
|---|---|
| 2007年第1、3～7期 | 9.80元 |

| | |
|---|---|
| 机战FAN2（新） | 19.80元 |
| 偶像新势力团队（新） | 12.80元 |
| 口袋妖怪终极大图鉴（第二版） | 29.80元 |
| 口袋妖怪玩具典藏（新） | 24元 |
| 机战FAN1（最后少量库存） | 19.80元 |

注：PSP终极奥技第4版已售完，请勿邮购。

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

# 无论多么可怕多么厉害的昆






本作是走廉价路线D3 Publisher公司推出的Simple DS系列第16弹。游戏讲述了少年ケント和自己的妹妹以及身为“昆虫猎人”的父亲一起生活的故事。一天，父亲出去了，ケント和妹妹像平常那样打开了昆虫图鉴，但是一阵闪光过后，所有的昆虫全部都逃走了。这可怎么办，父亲回来之后一定会大发雷霆。于是，我们的主角ケント决定在父亲回来之前把昆虫都抓回来。每关都是一个迷宫，要不断地寻找出口，还有满腹度的设定。本作的系统和风来的西林极为相似，满腹度下降后需要回到家中，体力值为0之后生命值也会不断下降。

| NDS | D3 Publisher | 2007年6月28日 |
|---|---|---|
| | ACT | 1－4人/2800日元 |
| 寻找不可思议的昆虫之森 | | 256Mbit |

## 操作介绍

| 屋内 | |
|---|---|
| 触摸门 | 外出 |
| 触摸笔记本 | 存储 |
| 触摸书架 | 查看昆虫图鉴(必须捕捉昆虫后) |




| 屋外（非战斗状态） | |
|---|---|
| 方向键 | 控制人物移动 |
| L | 视角左转 |
| R | 视角右转 |
| X | 普通攻击 |
| Y | 强力攻击 |
| A | 使用道具（必须是手持道具状态） |
| B | 检起道具（手持道具状态时再次按B为将道具收入道具箱，连按两下B为放下道具） |
| START | 返回屋内 |

| 屋外（战斗状态） | |
|---|---|
| 方向键上或下 | 向上或向下躲避 |
| 方向键前或后 | 向前或向后移动(按两下前或后为快速移动） |

# 虫，都别想逃出我的手心！

| 屋外（战斗状态） | |
|---|---|
| L | 跳跃(跳起后按y键会发动空中 攻击动作） |
| R | 防御 |
| X | 强力攻击 |
| Y | 普通攻击 |
| A | 使用道具(必须是手持道具状态) |
| B | 检起道具 |
| START | 暂停 |

| 下屏 | |
|---|---|
| 触摸地图 | 控制人物移动 |
| 触摸マップ | 下屏显示地图 |
| 触摸アイテム | 下屏显示道具箱 |
| 触摸ねる | 原地休息（体力快速恢复，满腹度快速下降） |

## 流程攻略

少年ケント有一个以“昆虫猎人”为职业的父亲，ケント总是以自己的父亲为骄傲。

昆虫猎人的工作就是与各种昆虫作战并捕捉它们，完成昆虫图鉴。其中不乏凶猛残暴昆虫，但是父亲总是不畏艰险，一次又一次地降服它们。

这天，父亲又出门了，ケント和妹妹像往常一样，一边翻看着父亲的昆虫图鉴，一边幻想着自己也能成为父亲那样伟大的猎人。

但是，就在这时，图鉴突然发出了诡异的光芒，所有的昆虫都飞走了！这可怎么办，父亲回来之后一定会大发雷霆，兄妹二人也一定会被……

“怎、怎么办啊……图鉴里的昆虫都逃走了……”

“所以我才会经常说不要随便看图鉴了啦！”

“什么啊！你不是每次也都站在旁边津津有味地看吗！”

“这，这个……哎呀，还是先想想怎么办吧！”

“怎么办啊……这件事要是让父亲知道了……”

“我们一定、一定会受到‘那个惩罚’的……”

“……”

“……”

“不，不要啊！我绝对不要‘那个惩罚’！”

“快想想办法吧！就这样呆下去我们一定会被……”

“你就会说！怎么想办法啊！”

“所有的昆虫都逃到森林里了……”

“嗯，等等。昆虫都跑到森林里了……”

“怎么了，你想到什么好方法了吗？”

“对了，我去森林里把昆虫全都抓回来不就行了！在父亲回来之前把图鉴填满就没问题了！”

“但，但是很危险啊！”

“没事没事！‘好事不宜迟’！我现在就出发！”

“啊，等等……哥哥，希望他没事……怎么办，哥哥真是个让人担心的家伙，我也去看看吧。”

在游戏开始时可以选择角色，哥哥或是妹妹。

出门后右转，接下来系统会交给玩家基本操作。左上方的绿色槽是玩家的体力，体力会自己慢慢回复。下方的红条为满腹度，右上方的绿条为昆虫的体力。昆虫都是以火堆的形式存在的，靠近后才会显露真身，之后进入战斗状



态，昆虫也会进行防御等动作，此时就需要按下重攻击X键破坏对方防御，不过这招准备时间稍长，容易露出破绽。捕捉昆虫需要捕虫笼，可以通过捡拾或是打死昆虫掉落获得。捕捉时需要将昆虫的生命值尽量减少，然后对着昆虫扔出。昆虫出现时如果上屏下方出现“まだ捕まえてない　こんちょうだ”的字样就表示这种昆虫还没有捕捉过。




## 迷宫一 步出の森

这是本作中第一个迷宫，现在其他迷宫暂时还去不了。本迷宫共有10层，前9层难度都不大，出现的昆虫也只是一些小角色，比如蝴蝶或是瓢虫什么的，攻击力防御力都不高。注意如果想捕获的话需要距离昆虫一段距离，近身的时候扔捕获箱是没有用的，捕获箱会直接飞到昆虫身后。第10层天空变成黑夜，会出现一只强力螳螂，不仅体型比前9层出现的昆虫大很多，攻击力防御力都远远高于之前的昆虫，主要攻击方式是两只镰刀状的爪子。而且捕获度比较低，最好使用“捕获UP”然后再将它的血减少至最少，再进行捕捉。战胜这只昆虫后不远处有一个发光的地方，靠近后脱离迷宫。

回到家后ケント发现刚才捕捉的昆虫连一半都没有，这时妹妹提议去别的森林看看。出门后来到地图偏右上方的森林——练达の森

## 迷宫二 练达の森

本迷宫共有30层，从20层往后都是黑夜。在这里甲虫类的昆虫增多，攻击力没有明显提升，但是防御力大大增加，而且捕捉难度较大，最好将血都减至最少再捕捉。在第30层等待玩家的是一只超级甲虫，攻击力防御力全都很高，普通攻击一下就能打掉玩家1/4左右的血，重攻击更是能打掉将近一半的血。多带点大体力恢复药和增加攻击力的药比较好，如果有无敌药更好，活用方向键上下进行闪避。战胜这只大甲虫后回到家里，发现捕捉到的昆虫数量还是不够，这时妹妹又说她还知道一个有昆虫的地方——神终の森。但是这里很危险，到现在为止能够毫发无伤进出这里的只有父亲。但是为了不受到父亲的惩罚，ケント还是决定冒险试试。

## 迷宫三 神终の森

来到地图左下角的神终の森，这是最后一个迷宫了。本关共50层（没有任何特别之处）。这里前20层的景象和之前那三个完全不同（说白了就是只有贴图不同），一派翠绿。过了第20层后环境恢复原貌。第40层后变成黑夜。这里的昆虫攻击力明显变强，攻击速率也会加快，要活用方向键的上和下进行躲避，不要一味防守，否则对方按一定速率进行攻击的时候很难回击。捕捉昆虫时最好将他们的血打到最少，否则极难捕捉。第48层全部都是飞行昆虫，面对此种昆虫尤其要活用上下躲避，它们的攻击很有节奏。第50层还是一只大型甲虫，攻击方式和练达の森中的那只一样。活用上下躲避即可。胜利后回到家中，这回终于把所有的迷宫都解决了，昆虫也捕捉得差不多,这下不用担心父亲的责骂了。



游戏的二周目就是用来捕捉昆虫的，快快收集图鉴吧。

## 心得

●瓢虫以及甲虫的防御都很高，在它们防御的时候最好先连击，然后再使用重攻击。

●如果是为了过关的话可以不捕捉昆虫，直接寻找出口。

●满腹度下降后要回到家里，再次前往迷宫时在入口处会提示“一气に进む”和“选て进む”，选择前者就可以直接回到离开时所在迷宫层，选择后者可以自由前往之前通过的每一层迷宫。

●增加满腹度的道具有三种，糖块最小，饭团居中，火腿最大。要根据满腹度的剩余量酌情使用。

●有些迷宫中前往下一层的出口距离出发点很近，如果是为赶时间就快快通过吧。

●如果能把对方逼在角落里就可以无限连击。

●和昆虫对战时要活用方向键的上和下进行快速闪避，这样就可以绕到对方身后进行攻击，在身后时即使对方正在防御也可用普通攻击进攻对方。

●面对飞行类的昆虫时不要一直防御，它们的攻击速率很快，节奏感很强，一直防御的话很难反击。




●有触角的甲虫类昆虫主要是用触角攻击主角下盘，在它们防御的时候最好不要连续攻击，否则有一招慢了它们就会连续地顶过来。

●游戏中随身携带的道具最多只能有六个，加上一个可以拿在手中的一共七个，所以一定要有所取舍。

●为了方便，战斗时最好把想使用的道具事先拿在手中，这样就可以随时按A键使用了。

●游戏中火焰状态下的昆虫也会移动，如果不想战斗就躲着它们走。




●上屏右上角昆虫的血槽下面有数字显示的血，如果想捕捉的话最好看这里，计算好剩余的最低血量。

●游戏的主要收集过程是在二周目，不过鉴于本作的素质，笔者觉得应该没有玩家还有心情进行二周目的收集了。

## 玩后评价

本作真的是“简单”系列……只有三个迷宫。本作的系统和《风来的西林》一模一样，满腹度不够了就要回家，但是除此之外没有任何一点能够与《风来的西林》相比。游戏过程中没有任何难度，什么都是千篇一律，攻击方式，敌人角色，就连迷宫中每一层的环境都没有什么太大区别，实在是让人有些郁闷。唯一的两点或许就是“3D”效果了吧。本作的主旨应该是收集，但是游戏中的收集系统实在是了然无味，不知道本作到底是该叫“捉虫”还是该叫“格斗”。昆虫们没有任何个性，很多时候就是颜色不一样，除此以外没有任何区别，这样的收集游戏我想没有那个玩家能够玩得下去吧。主角的动作从头到尾也都是一样，攻击手感也不佳，真是彻彻底底的“简单”。同样是简单系列，为什么就不能做得像《鉴识官》那样呢。估计在有些玩家心中本作连休闲游戏也算不上。




NDS | Takara Tomy | 2007年7月19日
ACT | 1-4人/5040日元
火影忍者 疾风传 最强忍者大结集5 决战"晓" 512Mbit

# 火影们重新集结，与"晓"对决

**本作是《火影忍者 最强忍者大集结》系列的最新作。如果是从GBA时代就开始玩这个系列的玩家一定会很轻松就能上手。本作将继承《3》的流程，在动画版第2季中的主要人物"晓"将是本作的最终BOSS，相信这点一定会让玩家们无尽期待的。在本作中"晓"的手下们劫持了我爱罗，企图将他体内的"人柱"夺走用于破坏。我们的忍者能否救回我爱罗呢？**

| 模式 | |
|---|---|
| ストーリーモード | 故事模式 |
| 记录 | 游戏成绩记录 |
| ワイヤレスモード | 无线联机模式 |
| WI-FIモード | WI-FI模式 |

| 操作 | |
|---|---|
| 方向键 | 角色移动 |
| A | 跳跃（可以进行二段跳） |
| B | 奔跑（需要按住） |
| X | 发暗器（需要先捡拾暗器） |
| Y | 普通攻击 |
| L | 瞬移 |
| R | / |
| START | 暂停 |
| SELECT | / |

## 序章 »» カカシの试练

过了两年，鸣人又回到了木叶里，卡卡西老师想检验一下鸣人和自来也老师修炼的成果，于是决定用抢夺玲铛进行测试。关卡开始。这里的敌人都很弱，共有4种，普通敌人、大胖子敌人、乌鸦、蛇。注意捡拾到暗器后只要受到敌人一下攻击暗器便会消失。下屏中间是地图，两侧的人物是援护，需要时点击一下即可。上方是忍术，点击后发动方式因人而异。鸣人的ナルト连弹只需按提示上下或左右划动就行。前进过程中如果墙壁上有黄色的竖条表示可以在上面行走，不过会消耗查克拉槽。查克拉槽位



于上屏左上方血槽的下面。消费后静止不动就会自动增长。走到一个印有手掌形状的木板旁边时点击下屏的“口寄せ虾蟇”，蛤蟆老大就会出现，这样可以跳到更高的地方。与卡卡西战斗的时候不要硬拼，移动着打，最好使用跳跃攻击，配合援护和忍术。将他打倒后最好离开一段距离。胜利后继续前进，击败一些杂兵后凯出现。这家伙很能跳，最好不要离得太近，看准时机过去给他几下，胜利后过关。鸣人、樱、卡卡西以及凯一起前往五代目那里。

在选关画面中按下START键可以进入交换画面，在这里可以交换奥义或是角色。






## 第二章 »»我爱罗の夸り

见到纲手奶奶后，听说晓的一名部下已经潜入了砂之国，于是卡卡西和鸣人他们前去调查。本章开始时可以随便选择角色。一开始有很多的狼，这种敌人不好打，最好跳过去。如果选用了樱就可以使用奥义打碎下方的大石通过，如果是别的角色就需要从树上通过，不过这对流程没有影响。前进一段时间后会出现蜘蛛，最好快速从下方通过，走过去的话它会直接掉到角色身上。

通过这段路程后我爱罗登场。移开时就需要通过不断的跳跃，本关中出现像泥一样的敌人，当它们前冲时一定要躲开。除此之外，本关的机关明显增多，尤其是钉板。这关的路线主要就是向上走。



本章的BOSS是迪达拉，不用攻击本人，攻击他的鸟就行。注意迪达拉会扔出章鱼一样的炸弹，当他扔炸弹时躲在最下面就行。攻击他的时候站在中间那个最大的平台上等着就行，还要注意他发出的飞鸟。将血打掉一半即可过关，但是迪达拉还是抓走了我爱罗。我爱罗的奥义发动方式为在下屏按顺时针或逆时针画圈。

## 第三章 »»カンクロウの意地

本关开始有很多扔飞镖的敌人,注意时间差。如果选用了洛克・李将会很容易通过，因为他的跳跃能力很强。前进一段距离后会出现左右摆动的平台，这里对时间的把握有一定要求，下方全是钉板，落上去伤害可是很大的。再往后走点就会出现抡铁球的敌人，还会从上空落下大铁球，只能跳跃躲避。后面有一处只能靠移动平台通过，但是站在土台上看不到平台，只能利用二段跳来确认平台的位置。

继续向前方移动后有一处需要越过三个顺时针转动的平台，这里落下去就会死。通过后角色换成堪九郎。

堪九郎的流程中会有很多从天空中坠落的大铁球。很多空中的平台站立1、2秒就会消失，一定要注意。快到关底时有一处需要不断用左右借力跳的地方，下方是两个会消失的平台，这里动作一定要快，否则落到下方的钉板上伤害很大。

本关BOSS是蝎，他的攻击方式主要有两种，一种是前冲，一种是发射暗器。暗器伤害不大，关键是要躲避前冲。另外攻击BOSS两下后他就

会变成透明状态，这时候一定要躲开。将BOSS的血打掉一半即可过关。不过堪九郎却没有救回我爱罗，自己也中了毒。

## 第四章 >>>追迹

本章第一部分没有什么特别的，一路向前走即可。这里出现了几种新敌人，有类似僵尸类的，平时会变成一滩泥，玩家踏上去之后他就会现身，注意最好先将他引出来再攻击。另一种敌人就是小胖子，他们见到玩家会转身就跑，可别觉得他们怕了，这些家伙会向身后扔出暗器。此外树上会有很多小的圆形敌人，沾到身上后一定要尽快甩掉。一直向前走，用不了多久就可以通过第一部分。




本关的BOSS还是蝎，他的攻击方式也没有改变。将他的血打掉2/3左右即可，如果此时已经交换了第三段奥义（鸣人）再加上几次援护很容易就能通过。

接下来手菊登场。在手菊的流程中有很多移动的带刺石头，尤其是在向下走的过程中有时候根本看不见石头的方位，此时就需要利用到二段跳，向下走的时候先跳一下，看到石头后再跳一下进行躲避。

本章的BOSS是一只巨大蜈蚣，攻击方式为吐炸弹，向上和向前方。炸弹为3个一组，尤其是向前的，三个炸弹会向三个不同的方向呈抛物线状飞行，注意炸弹之间的距离进行躲避。攻击蜈蚣时不要硬拼，最好使用奥义，而且最好在距离比较近的时候使用，此时如果交换了第三段奥义将会非常方便。

## 第五章 >>>立ちはだかる???鬼蛟

本关的路线需要不断地穿过移动平台。一开始时需要不断地向上移动，在刚刚到达顶端的时候会有三部分向右移动的平台，在中间会有左右摆动的带刺链球，第一个和第三个只要蹲下就可以躲过，需要注意的是中间的那个，需要跳起才能躲开，在这里一定要把握好平台移动的时机和链球摆动的位置。后面有一处需要从上向下移动，移动路线两侧有很多的平台，每个平台上都有一个使用链球的敌人，这里最好直接通过不要对打。接下来一直向着右方移动即可。

BOSS鬼蛟的攻击方式为武器连击和发动奥义。不要站住不动，他的连击是4下，发动奥义时最好离他远点。我们要做的就是尽量离开他，这样他会从远处靠近我们，由于这家伙没有暗器，所以此时我方发动奥义击中他的机会很大。再加上几个援护就能搞定他。

鬼蛟并没有真正被击败，只是暂时逃走了。众人继续追击。第二个场景里有很多需要在墙上走的地方，还有很多移动平台。注意不要掉下去，否则是直接就会死。这里还有会出现拿棍子的敌人，他们手中的棍子会伸长，向斜上或斜下的方向刺出，注意不要乱跳。

接下来的BOSS还是鬼蛟，他的攻击方式没有变，但是站在水里的话查克拉会被吸收，平时尽量呆在中间的草坪上。当他发动4连击的时候一定要躲开，在最后一下时过去攻击。胜利后众人发现这个鬼蛟只不过是个傀儡。

## 第六章 >>>立ちはだかる????イタチ

本关中会有很多鸟，这种家伙很烦人，不要等它们飞近了再攻击，一定要提前就出拳。而且在刚开始的流程中还会有巨型铁球，不要碰到。前进一段后会出现移动的钉板，它们会随着玩家的移动而移动，这种情况下一定要按B键快跑。期间还有新的敌人，这种敌人会让出



回旋武器，掌握好时间差消灭它们。后面有一处需要在三个左右摆动的平台上向右跳，中间还有带刺的石头，最下方是水流。如果掉到水流中不要停留得太久，否则查克拉用完后就会沉下去，直接死亡。

突然，一个熟悉的身影出现了——宇智波鼬。鸣人看到他自然是怒气冲天。和鼬的战斗并不难，这家伙总是跳来跳去，主要攻击方式也是4连击和奥义，他的奥义是喷火，有一定的攻击范围，尽量离得远点。总体来说不难，用奥义＋援护不难打倒。




接下来的流程中敌人和巨型铁球机关都比较多。在这里地图上显示有红条的位置可以直接上下移动，下来时按住方向键下和B键即可。这里有很多会发射回旋暗器的敌人和使用伸缩棍的敌人，注意掌握时机消灭它们。不过向上至移动平台的路途中有很多的巨型铁球，需要小心。

BOSS还是鼬,他开始使用分身，有两个。攻击方式没有什么变化。不过只有攻击到真身才能给他伤害。有奥义的话最好使用奥义，在攻击范围之内必定命中真身。没有奥义的时候就多移动，利用跳跃攻击来磨血。再加上援护，打倒他并不难。

打倒鼬之后发现也只是个傀儡，看来这些家伙的目的就是拖延时间，众人马不停蹄继续向前追去。

## 第七章 »» 己との死斗

本关中很多要利用移动平台的地方都需要先找到一个写有“封”字的箱子，打破它之后平台才会出现。另外注意多看地图，有些上屏有墙壁但是地图显示空着的地方都可以打破，有些“封”字箱就在里面。有些地方还有间歇



性向上突起的针刺。通过这里需要掌握好时间差。前进一段后有一处需要不断向上的地方，每一层都有一块巨石挡着，后面还有一个发射火箭弹的敌人，注意不要碰到它们。注意有一种灰色的扔飞镖的敌人，这种暗器蹲下也躲不过，只能跳起躲避。本关使用洛克李会比较容易通过。

众人终于来到了关押着我爱罗的地方，但是外面用“五封结界”封印着。正当众人一筹莫展时宁次的白眼发挥了作用。

接下来的路程中有大量需要在水面上走的地段，注意自己的查克拉，水中还有怪物，透明的，不过一下就能打死。先向右下走，破坏一块封印的石头之后向上走，再破坏一块封印石头就可以通过。

由于破坏了封印，所以本关的BOSS是自己的克隆体，玩家使用哪个角色就要面对哪个角色。没有什么特殊打法。

## 第八章 »» デイダラという艺术

本关一开始会出现一个穿斗篷的敌人，只要它活着就只能黑暗中前进，上屏只能看到敌人和机关，具体地图只能看下屏。如果打死了穿斗篷的敌人就可以重见光明，这家伙就在关






卡初始左上的位置，从两处可以行走的墙壁上去就能看到他。不过好在敌人只有普通的小蝙蝠,攻击力极低,除此之外就全是链球机关了。全程黑暗也不要紧。

通过这里就会再次遇到迪达拉，这家伙会不断地往下扔炸弹，不过这里不用和他战斗，一直往右方走就行了，如果他靠近了给他两下他会暂时退却。只是需要小心带刺链球机关，有些地方在间歇性消失的平台上方就有链球机关，如果掉下去就是必死。另外深色的机器人会爆炸，碰到它们最好不要打。

通过这里后迎来了与迪达拉的战斗，这家伙不骑鸟了，他的主要攻击方式为放出三只飞鸟和奥义，飞鸟蹲下就能躲开，奥义一定要离他远一点。还要注意版边的炸弹，两边都有，碰上就会爆炸。我方主要战斗方式最好进行“游击战”，就是拉开和他的距离，等他过来之后放奥义或是援护就行。

## 第九章 >>> デイダラという艺术

本章的角色只能在樱、洛克李以及日向宁次中选择。本关中出现了大型蜘蛛这种新敌人，不过只有外表有些吓人，其实没有太大威胁。注意前进途中有些石头上写着“爆”字，这些石头被攻击后会爆炸，小心不要被炸到。地图中显示红条的平台是可以直接上下移动的。

第二部分的流程和第一部分差不多，只是有些有巨石挡住的地方只能用樱的怪力，如果选用了别的角色就需要找其他的路。

与蝎的战斗和之前一样，他的主要攻击方式还是前冲和放暗器。注意跳跃躲避即可。

## 最终章 >>> 最终决战

本关的前进路线类似U字形，注意本关中机关甚多,尤其是钉板,而且下方的路有时看不到,有可能是悬崖,掉下去即死。本关没有新敌人。

首先是与风影三代目的战斗，这家伙周身都有暗器护体，所以需要躲在远处等他把暗器放完。暗器的飞行方向不固定，所以有时要蹲下有时要跳起。另外注意自己头上，出现烟雾状的东西时就赶快躲开，会有方块状的物体砸下来。风影三代目除了放暗器还会发出三角状的武器，这个必须跳起才能躲避。总的来说并不难。

战胜三代目后蝎出现了，他会先放出一堆死神状的家伙，这时候最好左打一下右打一下，消灭完这些家伙后蝎会冲过来，这时候发动奥义必能命中，如果已经交换了第三段奥义会很方便哦。接下来就是重复上述过程，直到打败蝎为止。

虽然胜利了，但是晓并没有出现，看来后面还有很多战斗在等待着鸣人他们。

游戏可以记录通关存档开始二周目。

## 心得

本作与之前的作品没有太大变化，也没有什么太大的难度。游戏的音乐有些千篇一律,操作手感很一般,可以使用的角色也只有五个。画面也很一般，和前几作相比没有什么变化，只是画面的色彩稍稍丰富了一些。不过作为一款清版过关的游戏还算可以。如果是忠实的火影饭应该不会错过这部作品。

本作的流程不算长，关卡中的机关或是敌人重复性有些大，如果玩家只是为了玩一款动作游戏相信不会对本作有太大的耐心，希望Takara Tomy公司在制作下一部系列作品时能够多拿出些诚意来，让动漫饭在游戏中也能够受到原作真正的魅力。



| 鸣人的奥义 | | | |
|---|---|---|---|
| 奥义 | 效果 | 消耗查克拉 | 入手方式 |
| ナルト连弹 | 利用分身对敌单体进行攻击 | 1格 | 初始就有 |
| 螺旋丸 | 将力量凝缩成球状攻击 | 2格 | 1000点数交换 |
| 大玉螺旋丸 | 加强版螺旋丸 | 3格 | 3000点交换 |

| 樱的奥义 | | | |
|---|---|---|---|
| 奥义 | 效果 | 消耗查克拉 | 入手方式 |
| しゃーんなろー | 砸开地面攻击四周敌人 | 1格 | 初始就有 |
| しゃーんなろー连弹 | 连续使用しゃーんなろー | 2格 | 1000点交换 |
| 恢复の术 | 恢复大量体力 | 3格 | 3000点交换 |

| 洛克李的奥义 | | | |
|---|---|---|---|
| 奥义 | 效果 | 消耗查克拉 | 入手方式 |
| 木ノ叶升风 | 将对手踢飞再击落 | 1格 | 初始就有 |
| 表莲华 | 将对手踢飞，再抱着对手落地 | 2格 | 1000点交换 |
| 里莲华 | 加强版表莲华 | 3格 | 3000点交换 |

| 日向宁次的奥义 | | | |
|---|---|---|---|
| 奥义 | 效果 | 消耗查克拉 | 入手方式 |
| 八卦掌回天 | 发出巨大的气攻击敌人 | 1格 | 初始就有 |
| 八卦空掌 | 攻击隔开的敌人 | 2格 | 1000点交换 |
| 八卦六十四掌 | 猛烈地连击敌人 | 3格 | 3000点交换 |

| 卡卡西的奥义 | | | |
|---|---|---|---|
| 奥义 | 效果 | 消耗查克拉 | 入手方式 |
| 土遁追牙の术 | 召唤狗攻击敌人 | 1格 | 初始就有 |
| 雷切 | 发出雷电攻击敌人 | 2格 | 1000点交换 |
| 万华径写轮眼 | 将敌人拖进异空间 | 3格 | 3000点交换 |

## 隐藏角色的表格

| 角色名称 | 用途 | 交换点数 | 对象 |
|---|---|---|---|
| 自来也 | 通信对战角色 | 5000 | 鸣人 |
| 自来也 | 援护角色 | 5000 | 鸣人 |

| 角色名称 | 用途 | 交换点数 | 对象 |
|---|---|---|---|
| 纲手 | 通信对战角色 | 5000 | 樱 |
| 纲手 | 援护角色 | 5000 | 樱 |

| 角色名称 | 用途 | 交换点数 | 对象 |
|---|---|---|---|
| 奈良シカマル | 通信对战角色 | 5000 | 洛克李 |
| 奈良シカマル | 援护角色 | 5000 | 洛克李 |

| 角色名称 | 用途 | 交换点数 | 对象 |
|---|---|---|---|
| カンクロウ | 通信对战角色 | 5000 | 日向宁次 |
| カンクロウ | 援护角色 | 5000 | 日向宁次 |

| 角色名称 | 用途 | 交换点数 | 对象 |
|---|---|---|---|
| テマリ | 通信对战角色 | 5000 | 卡卡西 |
| テマリ | 援护角色 | 5000 | 卡卡西 |



# サルゲッチュ® サルサル大作戦™



猴子们又回来啦！时隔多年，那些调皮而又无厘头的猴子们又回来啦！斯贝达这个家伙在自己的阴谋被主角们一次次粉碎后，想出了一个无比阴险的主意——将主角们缩小了！妄图利用主人公们变小的契机将主人公一举消灭。但是，邪不压正！不管我们的主人公变成什么样子，斯贝达的阴谋只有一个下场——彻底失败！

| 操作 | |
|---|---|
| 方向键 | 控制研究所或猴子移动 |
| 类比摇杆 | 同上 |
| △ | 捉猴 |
| □ | 重攻击（因猴而异） |
| × | 跳跃（可以进行二段跳/因猴而异） |
| ○ | 轻攻击（因猴而异） |
| L | 调整视角 |
| R | 换成主视角 |
| START | 暂停 |
| SELECT | / |

| PSP | SCEI/JAPAN STOUDIO | 2007年7月26日 |
|---|---|---|
| | ACT | 1-4人/4980日元 |
| 捉猴啦！群猴大作战 | | 192K |



## 200只无厘头的哔啵猴集结在此！

### 阳光沙滩

本关是个纯粹的练习关。主角以变小的研究所形态登场。在研究所形态下只能维持一定时间，电池用完后就会Game Over。不仅如此，防御力也极低，被攻击一下就会完蛋，所以，要尽快抓住一只猴子。向前走一点可以看到一只猴子，接近它后按下△键就可以抓住它。路上




的"？"是提示，触碰后就会出现前进提示。

一直向前走，会看到一个钥匙孔，拿着钥匙的猴子就在前面的高台上，快去抓住它吧，可以挥动钥匙进行攻击。之后在钥匙孔前按下○键就可以打开门了。

进去后发现这里有很多的高台，一般的猴子肯定跳不上去。怎么办呢？不要紧，看见那只穿着粉色兔子装的猴子没？抓住它就可以了。但是这家伙一看到我们就大叫着四处乱蹦，这样下去肯定抓不到他。没关系，在一个角落里有一只透明的猴子。这家伙拿着两个树叶，以为我们看不到它，见到主角也不逃跑。抓住它后按住□键悄悄接近兔子猴，抓住后按□键就可以跳到高处了。上去之后向前走，可以看到一个篮球架似的东西，走到近处按下△，将研究所放上去就可以过关了。

## 踏水业林

本关中有很多需要在水面或水中通过的路段。一上来有两只猴子，一只隐身的和一只快跑的。要想通过前方的水塘必须用快跑猴子，但是这家伙老是跑来跑去的，没关系，用隐身猴悄悄接近它再捉到它。然后按住□通过水面上的荷叶。注意，要是在中途掉下去了只有死路一条，会消耗一格体力。到达对面后可以发现一只人鱼猴，只有用它才能通过前面的河流。这里还有一只隐身猴，等人鱼猴上岸后再捉住它。前行的水中有很多刺球，注意躲避。通过前方的大门后有一只绳索猴，用它通过深坑。方




法为对这树枝按□键，可以用方向键或摇杆进行摆动。这里有一处需要在空中跳起后再次抛出绳索的部位。到达对面后有很多大型机器人，不要理会它们，这群家伙攻击力极高，一下就可以打掉一格血。接下来还需要荡绳索，不过这里可以从下面通过，只不过底下有很多机器人，不想挨打还是荡过去吧。过去后再走一点就可以过关了。

## 恐怖深处宫殿

这里一上来可以先抓住一只拳击猴，在第一棵树上有一只滑翔伞猴，击打树干就可以把它打下来。利用滑翔伞猴通过前面的悬崖，滑翔的过程中连续按□键就可以挥动手臂，这样可以滑翔得远一点。到达对面后有一只拿着木棒的猴子，先把它手中的木棒点燃（不要烧到屁股哦），然后再点燃大门前的两个火笼就能开门了。进门后又是一个大门，不过这里需要点燃六个火笼，杂兵不用理会。进门后有一个扇子猴，对着风车连续按○键就可以移动平台。接下来又是一个平台，对面有三个弓箭兵，站在风车后面就没事了。向前走，有一个双风车平台，随便对着一个扇扇子就可以，中途会有很多杂兵跳




下来，中间左边的空地上有一只电扇猴，抓住它就不用老是费力地扇了。只是抓他时注意平台的移动，动作一定要快，打到对面后过关。

## 对决！红巫奇

巫奇五人组的第一个家伙出现了！这家伙骑了一只大象，主要攻击方式有喷火、旋转、冲击、下落四种。供我们使用的猴子有滑翔伞猴、拳击猴、奔跑猴和手枪猴。只用拳击猴就可以搞定它。先绕着它跑，在它喷火时在屁股方位攻击它。当它前冲时不要靠近，它会向后跳。下落攻击会产生震荡波，只要跳起就能躲过。不管地绕圈，一会就能击败它。




## 古代博物馆

一开始先将石块推到尽头就可以开启大门。接下来再将石板推到尽头，利用它跳到上方。注意前方有一个喷火的机关，不要被烧到。接下来有两个石块，开始大门的那个在推动路线中有两个喷火机关，另一个是上平台用的。






进入大门后是冰雪世界，在这里地很滑，尤其是上坡的地方，最好捉一只摩托猴。通过大门后的上坡中会不断落下雪球，尽量在路的中间走。前方的冰块墙后面有一只火箭筒猴，捉住它对后面很有帮助。前方的窄小冰路上有一只摩托猴，最好捉住它，否则很容易被它撞下悬崖。通过这里再向前走一点即可过关。

## 绝壁之城

先抓住那只弓箭猴，射对面的图标。过去后可以选择从下面走还是从平台上走，不过只有这一小段路程不同。到达墙壁下抓住那只像树蛙一样的猴子，面对墙壁按×键即可爬墙。注意爬墙过程中只要受到一次攻击就会掉下来。爬上去后从台阶上走，这里一定要用二段跳才能跳过去。继续向前走，抓住锤子猴，走到大门前按○键击打地面上的按钮。进入大门后再抓一次树蛙猴从墙壁上爬过去。注意这里不只有敌人还有左右移动的刺球。上去后还是二段跳。向前走，这里需要击打三个按钮。进入后又是一道大门，击打五个按钮。这里有两个敌人的巢穴，会不断出现杂兵，举锤的过程相对缓慢，注意不要受到过多攻击。进入后抓住钥匙猴，开启铁门后过关。




## 不确定遗迹

一开始需要利用绳索猴荡过去。之后抓住手枪猴，射击金色猴子雕像上的标记。到达对面后一直向前走。抓住锤子猴，按大门上的提示击打地面上的按钮，只要一个就可以。进门后还需要击打按钮，按大门的提示击打五个。这里有两个敌人的巢穴，会不断出现杂兵，小心击打。进入大门后有一只木乃伊猴，这种猴子动作缓慢，枪攻击不会对它造成伤害，但是钻头兵可以，小心前进。向前走一点可以看到一只火把猴，用它一边烧毁植物墙一边前进。铁门前有一只金色的猴子，抓到它后站到有脚印的平台上按照铁门两侧的猴子动作照做即可，如果错了就会受到攻击。铁门打开后跳上去过关。






## 对决！蓝巫奇

干掉这家伙相当简单。它的主要攻击方式是皮鞭攻击和手枪攻击。供我们使用的猴子有绳索猴、锤子猴、火箭筒猴和手枪猴、我们先用火箭筒猴或是手枪猴将它打晕，火箭筒猴两炮即可，手枪猴需要三枪。然后用绳




索猴将它勾过来，再用锤子猴狠K它，重复几次即可过关。

## 坏心研究所

我们先抓住研究员猴，用它手中的冰冻枪攻击敌人。前方的水池需要用冰冻枪将水冻住才能通过，小心两侧墙上的冰冻机关。继续向前走，铁丝网这段路必须用人鱼猴才能通过，在水下有正方形的洞口，注意氧气剩余量和水下的机器人。上岸后击打墙壁上的机关开启大门。进入大门后抓住研究员猴就可以驾驶机器人了，按下○键可以进行机枪扫射（终于可以痛快地攻击敌人了），机枪还可以将敌人的巢穴破坏。注意驾驶机器人的时候不能跳跃，按下跳跃键就会脱离机器人。向前走一点有一堵墙无法破坏，脱离机器人向前走，还有新的机器人，在过关前方有三个大型敌人机器人，最好远距离攻击，之后跳上平台过关。




## 作什么工厂

本关中有很多的传送带平台，需要不断跳跃，下面就是悬崖，不要掉下去。这关出现了新敌人－自爆炸弹，当它们开始闪光的时候就躲远点。向前走抓住一只工人猴，站在机关前连续按□键移动平台，然后利用二段跳跳过去。到达对面后有一只飞弹猴，这种猴子一下可以射出多枚追踪导弹，远距离攻击敌人很方便，缺点就是连续攻击速率慢。接下来跳过四个传送带平台，击打墙壁上的开关开启大门。接下来又可以驾驶机器人了，向前走，远距离攻击敌人，打碎一面墙壁，跳上平台过关。




## 甜蜜陷阱山

一开始向前走一点就有一个水塘，这里需要用快跑猴通过。利用绳索猴荡到水塘中央的平台上等着它，然后到达对岸。抓一只电扇猴，




吹动风车前进，注意这里会不断出现杂兵，位置站得好可以直接把它们吹下去。到达对面后抓住一只丘比特猴，飞到对面去，注意中间左右移动的机关。然后抓一只火把猴，点燃蛋糕上的蜡烛。来到下一个蛋糕上，这里需要点燃八根蜡烛，蛋糕上还有一个敌人的巢穴。上去后抓住钥匙猴，开启大门后坐上雪橇车，到达对岸后过关。

## 对决！黄巫奇

猥琐的大胖子又出现了！这家伙的主要攻击





方式为抡着叉子转圈和释放草莓炸弹。供我们使用的猴子有功夫猴、火把猴、炸弹猴和钥匙猴，随便选一个就行。它转圈时我们就绕着跑，停下后她就会晕倒，这时候我们就趁机给它几下，击打墙上的机关后会有一把大西餐刀落下来，当黄巫奇站在蛋糕上的时候就去击打机关吧。草莓炸弹落下之前地面上会有阴影，注意躲避，几个回合就可以干掉它。

## 处处陷阱岛

先捉住一只猴子，向前走，抓住一只手枪猴，射击对面木板上的标记。通过吊桥，向前走一点有一个上下移动的标记，看好时机射中。之后继续向前走，捉住一只火把猴，按照大门上的标记点燃火笼。进入大门后一边烧毁植物墙一边前进，在平台上点燃火笼到达对岸。之后




又是模仿，抓住金色的猴子之后站到有脚印的平台上，模仿三次即可打开大门。进入大门后抓住绳索猴，跳上旋转平台，再荡到对面。向前走，有一个UFO似的东西，攻击它然后抓住驾驶员猴就可以驾驶UFO了。一直向前走，路上有左右移动的刺球，可以用炮弹击破。到达尽头跳上平台过关。

## 眩晕热气球

本关大部分都是在空中进行。先抓住极强猴，然后利用二段跳跳过一个平台，攻击热气球上的机关，跳上热气球，抓住滑翔伞猴，滑翔到对面。注意空中有敌人，还有来回移动的刺球。到达对面后抓住树蛙猴从墙壁上爬过去，注意墙壁上有伸缩的机关，还有刺球，不要被碰到。爬上去后先利用二段跳跳到平台上，抓住绳索猴，荡到对面，抓住滑翔伞猴，滑翔到对面。如果想按照金币的路线滑翔过去需要一定的技术，小心空中的敌人。到达对面后击打墙壁上的开关开启大门。进入大门后抓住绳索猴荡过去，这里拴绳索的杆是移动的，注意好距离。到达对面后再荡一次，到达平台上，平台上有个工人猴，注意平台是移动的。到达对面后将所有的石块推到尽头即可过关。




## 沉重鬼屋

本关开始时先抓住人马猴，然后跑到水塘中间的平台上等待人鱼猴。游到对岸，向前走，注意这里的绿色敌人可以对木乃伊猴造成伤害。向前走，抓住炸弹猴炸开墙壁，再抓住锤子猴，走到大门前，看好时机随便砸下一个机关即可打开大门。进入大屋，向前走。突然，一阵刺耳的电锯声响起，德州电锯杀猴狂出现了！不过这家伙没什么特别的，抓住它来玩玩吧。向前走，注意左右摆动的巨斧。来到大门前，看好时机随便砸下三个按钮即可。走出不远，有一个“电锯杀猴狂”出现了，抓住它吧。前面



又是摆动的巨斧机关，小心通过。来到台阶前，抓住德拉克拉猴，从巨斧机关飞过，注意被碰到一下就会掉下去，而且碰一下减一格血，掉下去还会减一格血，而且是自动向前飞行，一定要小心。通过这里后出现一只公主猴，没什么特别的剧情，不过这里钱倒是不少。上去后向前走一点过关。

## 对决！桃巫奇




自大的歌手再次出现。它的攻击方式为心理射线，中了之后会行动不能，还有机枪扫射、墓碑乱砸。供我们使用的猴子有锤子猴、火把猴、公主猴和手枪猴。我们只用锤子猴就可以了。来到舞台两侧的平台上，砸下机关，用吊灯砸它，两三次之后它就会放出墓碑乱砸，这时我们只要站在舞台上就没事了。当它用机枪扫射时我们可以接近它用锤子砸，几次之后就搞定。

## 森林深处要塞




我们先抓住绳索猴，注意这里有两个杂兵，不要在研究所形态下被打中。荡过去之后我们抓住人鱼猴顺着河流游上去，注意水里有刺球。上岸之后抓住滑翔伞猴，上到平台上面再滑翔过去。然后抓住钥匙猴打开大门。进入后注意，这里的敌人会跳起后俯冲攻击，离它们远一点。一直向前走，抓住一只电力猴，攻击大门两侧的电闸。进入大门后有四个炮车，最好远距离先干掉它们。再次在大门前攻击电闸。进入后有一个喷射火箭猴，抓住它就可以很方便地通过传送带平台，而且它的镭射光威力较大，一枪就可以消灭杂兵。继续向前走，抓住一个电力猴，攻击电闸，平台就会移动过来，注意平台上有炮车，最好先干掉再上去。到达对面后抓住驾驶员猴，搭乘机器人到尽头过关。

## 电击电子基地

先抓住一只炸弹猴，然后再抓住一只火箭炮猴，炸开石墙，来到墙壁下抓住爬墙猴。上去之后在台阶上用二段跳跳到对面，向前走，再抓住一只爬墙猴。注意这里的墙壁两侧有喷火的机关，绕着走。爬上去击打墙壁上的开关开启大门。进入大门后抓住一只绳索猴，这里的绳索杆是左右移动的，要看准时机。到达对面后抓住消防员猴，用水枪灭火前进。通过火墙后有一只喷火猴居然又把火点着了，抓住它吧。




来到平台上，点燃机关，从平台到达对面。之后利用二段跳跳过几处墙壁，抓住一只锤子猴。先击打中间最大的按钮，然后依照提示按颜色击打四个按钮。进门后抓住一只电力猴，攻击两侧的电闸。这里有两个敌人的巢穴，会不断出现炮车。向前走，抓住一只驾驶员猴，驾驶机器人向前走，到达悬崖边上抓住一只喷射火箭猴飞到对面过关。

## 过于巨大卫星

本关开始可以先抓一只喷射火箭猴，向前走，有一只驾驶员猴。驾驶机器人向前一路消灭敌人。在平台下有一个UFO猴，抓住它驾驶UFO，注意移动的刺球。到达墙壁下面再抓一只喷射火箭猴，飞上去，射中对面的开关，大门开启后飞过去。来到墙壁下抓住爬墙猴，墙壁上有很多刺球，注意躲避。上去后在台阶上用二段跳跳过去，抓住一只电力猴。这里需要不断攻击电闸让墙壁上的电量达到顶点才能开门。进




门后攻击三个电闸平台上升。上去后抓住一只锤子猴，然后攻击地面上的按钮，墙壁就会移动。这里动作要快，否则会被挤下去。通过这里后击打墙壁上的开关打开大门。进入大门后正中央有一个柱状机器，击破它才能开启大门。这个机器会发射激光，最好绕着打，周围的杂兵也很多，尽快解决。通过这里后又出现了两个同样的机器，全部击破后过关。这里有机器人可以搭乘，很轻松就能通过。

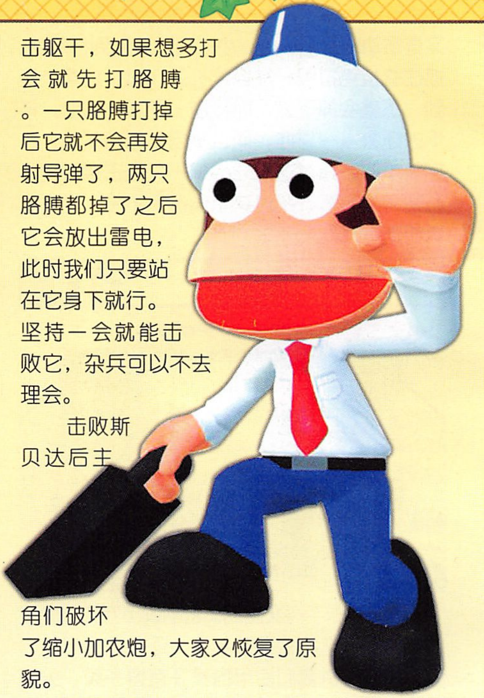
## 对决！白巫奇

最最简单的一个BOSS。它的攻击方式就是从洞中掏出各种武器攻击。供我们使用的猴子有锤子猴、飞弹猴、喷射火箭猴和激光枪猴。用锤子猴就可以了。击打机关，过一会白巫奇就会被吸进去，这时候我们就上前玩命K它。当它掏出枪时就站在它下面，掏出拳头时就站在远处。几个会合下来就没问题了。




## 决战！斯贝达

幕后黑手终于出现了！斯贝达驾驶的是一个机器人（貌似时下某部正火的机器人电影中的大哥形象），供我们使用的猴子有锤子猴、飞弹猴、火箭筒猴和镭射光猴，使用锤子猴最好。斯贝达的攻击方式和顺序为：1胸部激光；2双手拍；3追踪导弹；4放杂兵。在放杂兵之前我们要一直绕着圈跑，等它放杂兵时就接近它进行攻击。如果想快点结束战斗就集中力量攻击躯干，如果想多打会就先打胳膊。一只胳膊打掉后它就不会再发射导弹了，两只胳膊都掉了之后它会放出雷电，此时我们只要站在它身下就行。坚持一会就能击败它，杂兵可以不去理会。



击败斯贝达后主角们破坏了缩小加农炮，大家又恢复了原貌。

可是，这一天，小翔准备给小狗喂食，突然发现小狗变得巨大——不，是自己又缩小了。原来斯贝达没死，主角们破坏的只是实验用的缩小加农炮。怎么办呢？开始二周目吧。




## 二周目

有些猴子只有在二周目中才会出现，每关都有。把每关的猴子都抓齐并把巫奇五人组再击败一遍就会出现最终决战。

## 胜负！斯贝达

这次的机器人只有一个头，但是攻击力丝毫不减。供我们使用的猴子有火箭筒猴、锤子猴、镭射光猴和飞弹猴。斯贝达主要攻击方式和顺序为1双目激光；2追踪导弹；3喷射蒸汽 4旋转。我们要一直不停地绕圈跑，等最后它转晕了之

后用锤子猴击打后脑的机关，斯贝达的座舱就会从前面出来，这样几个回合就可以搞定。其间也可以用远程攻击的猴子攻击。




斯贝达终于完蛋了，我们的主角们彻彻底底恢复了原貌。

## 完成度

完成度除了猴子之外还有商店里的插画、音乐、影像等等，这些都需要钱来买，想要100%完成度的话就多多抢钱吧。

## 制作卡片

制作热战卡片需要在迷你游戏装置选择“猴子相簿”，然后建立新相簿。之后退出，选择“猴子相片”，再选择我们刚刚建立好的相簿然后依次选择背景、外框、猴子一览。背景和外框可以在神奇商店中购买，具体得到什么背景和外框是随机的，不同的外框有不同的效果。

## 新猴子

有些猴子只有在卡片对战中出现后才会在本篇中。

## 热战卡片游戏

选择一张自己的卡片，中途不能更换。用准星瞄准对方的卡片，在准星最大的一刹那按下○键，如果对方的卡片翻过来了就赢了，如果我们的卡片要翻过来时就要狂按○键。每张卡片都有自己的属性。

## 心得

本作素质还不错，一改系列前作的主旨，控制猴子进行作战。视角方面比起PSP上以前的捉猴系列有了相当大的改观，可见SCE还多少有些诚意。游戏的难度并不大，尤其是BOSS战，掌握了技巧相当轻松。本作的画面还不错，但是有时同屏人数过多的话会出现拖慢现象。游戏的音乐很轻松，玩家在玩的时候不会有太多的紧张感。

本作中有200只猴子，虽然看上去很多，但其中的重复性还是不小，动作以及外观有很多都一样，不过看到这些无厘头的猴子们，重复点也没什么。

综合来说本作还是可以的，值得一玩，上手难度也不大，喜欢捉猴系列的玩家一定要来玩啊！





# 勾魂攝魄萌殺人

## 地狱少女的掌上勾魂剧

每到五一十一学生暑假，国内各大旅游城市的度假生意就开始红火起来。然而对于宅男腐女而言，即便不是黄金周年终假，也不是产假月假带薪假，有一个地方的自费报名旅游热度从来都没有减退过半点人气。

那个地方叫做，地狱。

是的，不用怀疑你的眼睛。

自从那个叫做亚蕾克西儿的女天使在玩够了百合恋加兄妹禁忌爱之后，只知道靠洁白羽翼一扑扇，人间就多了几床羽绒被的天使们就彻底被忘恩负义的少男少女抛在脑后。而有着无数帅哥队长和无数无口罗莉的地狱，显然就成了新的寻花问柳场所——虽然我一度怀疑宅男们憧憬着的地狱，跟腐女们向往着的地狱，是不是真的位于同一个地方。

“犹抱长刀半遮面，大白小白落玉盘。”——腐女们呀，你们真的确定你们中学时的古诗词没有学错吗？

倘若还有人在一旁鸡毛子鬼叫“尸魂界不是地狱呀不是！”，那请允许我先行大叫一声“有你们这些腐女在的世界就是地狱呀就是！”吧——说实话，腐女们的怨念，从来就不比牛头马面要友善多少。



然而对于某些情愿打碎扑满也要报名前往地狱体验七天六夜游，外加享受红眼和服罗莉摇船荡舟湖上的怪蜀黍们来说：你们真的打算抛弃宅男身份顺利走出家门游览大好河山了么？你们知不知道北京网通ADSL宽带只需要每月加25块就能从512K升级到1M宽带了呀？！（暗凌：…………）

至少比起某本已经被和谐掉的笔记来说，不需要知道长相，只要填上对方名字就能送那人下地狱的网站服务，着实要更加隐秘也更加悬乎些了。

再加上每夜一句的萌动罗莉音，那勾魂摄魄的威力无人能挡——“一半，信地迷路”。

这都是啥跟啥呀？？？

相较于第一季的浅进浅出，这一次小罗莉很懂事地投人所好地选择了深进深出——想歪的坏蜀黍们都去撞墙先，我们先在这里讨论的，是《地狱少女二笼》的剧情发展。

在真实见到实际的片名汉字之前，光是听到《地狱少女 耳聋》这几个字，估计就有许多心理承受能力脆弱的观众，要以为这将是一部讲述身残志坚的少女努力发展地狱农业建设的励志片了。然而伴随着第一季成功营造起来的诡谲气氛，第二季的动画一开播就将风格越发地推向了艰深和黑暗里去。

在都市里流传着这么一个传说：只要是心中的仇恨达到一定程度的人，在午夜零点就能顺利登陆到一个名叫“地狱通信”的网站上去。在网站的姓名栏输入你所仇恨的人的名字，地狱少女便会现身，将你仇恨的人的灵魂放逐到地狱里……



| 刘俊杰 | 菜团さん原来是个大叔啊，您的形象在广大人民的心目中根深蒂固了！鼓掌！ |
|---|---|
| 读者资料 | 男，17岁，南京市中华中学高二5班，210006 |

首先我并不晓得地狱通信的服务是"日本国内限定"，还是有着"走出国门，走向世界"的国际性垄断组织竞争意识——至少就时差这么一点来说，日本东京的午夜零点正是英国伦敦的明媚下午：坐在阳伞下喝着贵族红茶，优雅地在地狱通信上咒杀仇人——说实话，这气氛无论如何也协调不起来。

因此即便地狱里也与时俱进地架起了网络，我们的地狱少女如今仍然只是在日本各地游走，不断地接受着不同人士的委托，不断地放逐着或有罪或无辜的人类灵魂，不断地见证着人间冷暖和丑恶百态，不断地在划着小船的时候冲湖里啐唾沫："呸！我的亡灵也长肉，白骨也变坟头了！"

敢情没有工作的时候，地狱少女也玩山口山。（暗凌：-_-b 你到底在暗示什么呀……）



事实上比起地狱少女一次次想尽办法玩转新花样的出场方式，那些通过地狱通信召唤地狱少女的人类的平淡反应，才更叫观看动画的人佩服于他们强壮的心理承受能力。

从房顶上倒吊下来一张面无表情的脸——"原来你就是地狱少女。"

穿着水手服披头散发红着眼睛地站在黑暗里——"你好呀，地狱少女。"

咬着头发幽怨地趴在楼梯上——"刚烤好一串羊腰子，敢抢的话当心我扁你哦！"

站在十五楼的窗口外冷冷地盯着屋内看——"地狱少女你来了啊，快来看我变形吧！"

所以你们这些看《变形金刚》电影版看到秀逗的混蛋们，到底知不知道在贞子类的恐怖片里用周星驰的腔调说台词是件很扫兴的事情啊！

然而毕竟是进入第二季了，倘若单纯再重复上一季里单元剧的方式，这种低级惊悚加三流恐怖的剧情描述方式，多少会让日益挑剔起来的观众感到审美疲劳——为了证明"人间自有真情在"，为了体现"地狱处处歌满怀"，为了表示"在爱的世界里你就是我的唯一我唯一爱的就是你"，《地狱少女二笼》决定开始融入更多的人情伦理和世间爱恨，真正成为了一部明明在深夜档开播，却巴不得要用哲学家的嘴脸逼人入睡的教育片。

"一半，信地迷路"依旧清澈悦耳，只不过在酷刑开始之前，先要听一番说教，便成了《地狱少女二笼》保证自己就算"呀！又杀人啦"也依然不会被和谐掉的秘密武器。

四百年前的阎魔爱还不叫做阎魔爱——因为她的爸爸不姓阎魔，而她的名字确实就叫爱——听起来似乎是个无聊的冷笑话，而事实上为了证明所谓的地狱少女，并不是个只会卖萌勾魂的连环杀人魔，因此从第一季里就揭露出来的悲惨身世，到了第二季里更有了详尽细腻的侧面描写。

由于身上拥有着可以治愈伤口的奇特力量，因此被不明所以感到恐惧的村人强加排斥。这种就好像是因为太有才华而始终遭到掌机迷编辑嫉妒的绫小路一般的坎坷过去，无论放在什么时代上演都无疑是最赚人眼泪的昏黄色终曲（暗凌：-_-# 谁嫉妒你了？！）。于是喜儿有她的大春哥、小龙女有她的杨过、基拉有他的阿斯兰——在没有判定此种治愈能力是否是NEWTYPE变异的一种的时候，小爱被村民当成祭品拿去供奉了山神，而有事没事就偷跑去看望她的，正是她的表兄仙太郎。

虽然不晓得这个单从名字上听起来就让人觉得他走路是不是总在蹦蹦跳跳的男孩子究竟与小爱的血缘关系有多浓，不过在那个"表哥表妹，天生一对"的黑暗年代里，贾宝玉推了林黛玉（然后又被薛宝钗逆推=　=），相泽佑一推了水濑名雪，贝吉塔推了孙悟空（喂喂喂……），于是在"万物皆可推"的真理引导下，这《地狱少女》的先期剧情大有着不变成恐怖动画也要先变成成人动画的决心——然而关键时刻监督的良知还是起了作用，不等仙太郎蹦蹦跳跳地把小爱推倒（怎么有种变态的气息?），村民们已经在无知和愤怒中把小爱活埋进了土里。



倘若剧情就到此结束，那么这片子的编剧就活该被脱光了浑身缠满保鲜膜丢进桑拿房。于是在某个电闪雷鸣的夜里，少女从土中爬出，就算没有枯井的渲染，也没有电视机作为时光隧道，更没有一动就浑身骨头响的音效伴奏，这片子的恐怖气氛也十足被提升到了顶点。

然而世界上最扫兴的事情就莫过于恐怖片在恐怖的高潮的时候却发现一点也不恐怖，这就好比是看《鬼来电》时兴冲冲地期待着自己的手机会同样遭遇到鬼打来电话的情况，结果才发觉手机早就欠费停机——于是所有人都期待着《地狱少女》的主题直奔着"上网无意遭遇怨灵缠身，于是一家老小全

| 胡彬炜 | 生意兴隆！听说NDSL在日本有55%的人在玩，我，相信群众！ |
|---|---|
| 读者资料 | 男，20岁，浙江省平湖市下浦镇雅山中路67号西402室，314201 |

部惨死”的低成本鬼片而去，然而阎魔爱空有着这么一个不晓得比“贞子”“榛子”“牛奶花生巧克力榛子”拉风多少倍的名字，却当起了专门接收杀人邮件过滤无良小广告的平凡地狱网管。

轮入道。虽然没看过港漫的纯洁少年们，大概不晓得“道道道，非常道”是有着怎样欲语还休的意味（下联是“滚滚滚，你快滚”……），不过在那个黄玉郎跟马荣成二分天下的年代，《六道天书》能成功杀出一条血路来，也算是香港漫画史上的一个奇迹——扯远了，回头说轮入道。这个平时一副大叔模样的“地狱少女手下之一”，尽管外表是三人众中最不起眼的一个，然而说到做实事，倒的确是三人中最吃苦耐劳的一个：不仅要具备一身利落的身手（空手入白刃那都是稀松平常的小事），更要化身为地狱少女的坐骑，不停地要在阎魔爱的浴袍下喷火呻吟（暗凌：-_-# 为什么不管什么事到了你嘴里都一定听起来变了味呢？）。那张无论何时都一样狰狞无比的脸，即使被拿来作为风车给小孩子玩都一样有着“怪蜀黍风车是这个世界上最可怕的风车”的惊吓效果。即使如此，为了争夺出镜率，努力让狰狞版的大叔脸挤在桃花下灿烂微笑的轮入道，在回忆起当年还是古代公主车轮时的往事时，依然流露出了身为“千年车轮老妖”的无尽沧桑——“所以说这千年车轮老妖一定是比黑山老妖更厉害的妖精了！”“……”而桃花依旧、人面车轮也红尘啊滚滚痴痴啊情深聚散总有时，只不过倘若在高考试卷上突然蹦出一题“人面桃花相映红”的古诗填空来，大概就会有无数的胆小考生要因为联想到不干净的画面而平白打了好几个寒战了。



另外，举凡是跟吃有关的卧底探密，轮入道都一定会化身为酒馆的大厨啊小摊的掌勺啊之类的角色，联系起他在对付小混混时所展现出的凌厉腿功（“呀！他穿的是大叔版和服，一抬腿就看到兜裆布了呀！”“…………”），都叫人胆战心惊地生怕他在煮萝卜的时候一抬头就冒出句“我的梦想是到达all blue！”来——至于作为全剧里与菊理搭档次数最多的配角，几乎到了“凡有菊理之处必有轮入道”的境界，一边陪着菊理玩耍，一边被小爱骑在身下，还敢说地狱里没有罗莉控的人，赶紧用鞋拔子抽自己一百遍啊一百遍！

骨女，三人众里最妖艳的成员。当年没被孙猴子打死，又跑来东瀛小国兴风作浪。于是一张口不再是“唐长老”，而是入乡随俗地变成了“呀卖碟”。（暗凌：-_-b）为了证明地狱通信的员工们也是有着享受朝九晚五工作制之余的双休日福利，平时没有任务时，骨女便会以“曾根安奈”的名字行走人间，有着一个妹妹，名叫“恐山安娜”。（暗凌：好好的又关通灵王什么事了……）在“曾根安奈的偷情休日”一章里，首度展现出女性柔情的骨女，在邂逅了名为哲郎的男人后，真正感受到了阔别数百年的温情。尽管那个叫哲郎的家伙，总是以“要成为世界第一名导演，超越斯皮尔伯格”为口号不断诱惑着无知的少女们，然而偏偏就有一些参加不了超级女生也无缘红楼梦中人的天真女性，愿意投怀送抱地奔向哲郎的怀抱。骨女虽然没有明说对于哲郎的感情是怎样，然而她以一个平凡女子的身份生活时，与哲郎的妻子和情人的友情却令她永久难忘。直到哲郎的导演梦最终破碎，依旧不死心地抱着“就算拍不了ET，也好歹要拍饭岛爱的第三类接触”的念头被小心眼的路人送去地狱时，骨女才万般不舍地删除了朋友们的记忆，只留下一个暧昧的背影，让人感慨万千。

自出场时就被同人女们定为头号猎杀目标的一目连，是个不折不扣的小白脸。总是用美色去诱惑别人，偷窥时更是瞪着比哈勃望远镜还要大的眼珠子将别人的隐私看得一清二楚。然而就算再俊俏，此人只有一只眼睛的事实也是铁板钉钉。于是那些眼看着自己的女友不断赞叹着“一目连好帅呀好帅”而心生怒火的男人们，早就做好了微型电扇片刻不离身的心理准备：“那个叫一目连的小白脸敢来就来吧！看我不用风扇把你挡着另一只眼睛的头发全吹散！”“…………”即便从HOST到小情郎的角色都无比生动地演绎在观众眼前，然而由于始终缺乏可攻可受的固定对手，所以尽管一目连“我用我奶奶的腌白菜跟你打赌，他一定是个GAY呀！”绯闻从来都没有断过，可惜没有真凭实据的人生始终是与流言蜚语划清了界限——“那他一定是自攻自受的蔷薇科生物！”“…………”一目连的过去是三人众里最悲惨的一个。原本身为附丧神的他，由于丧失了对人类的信任而长久地彷徨在世间。直到被小爱等人接纳后，才拥有了能证明自己存在意义的生存理由。他的出淤泥而不染，多少也证明了：即便腐女们再怎么丧心病狂，在大叔、御姐和罗莉的包围下，GAY也有从良的一天……（暗凌：T_T 你到底知道不知道你在说些什么啊？！）

即便是连续地将《地狱少女》的两季连贯地看完，也很少有人能完全地解释出动画中所事先埋伏好的诸多谜题。尽管身为第二季里相当重要的关键性角色，然而直到小爱恢复人类身份后被人活活



荆心 喜欢英雄传说，洛克人，宠物、牧场物语的玩家加我QQ563008828，谢谢！
读者资料 男，17岁，吉林省吉林市昌邑区江城中学高三5班，132002

打死，这个叫做菊理的小罗莉也没有透露过她的真实身份。与之相对的，是永远都躲在纸门后摇着纺车的老婆婆，这一老一小的存在，总像是在暗示着观众什么——但真等它要全部透露谜底的时候，却发现剧情里根本什么也没有说，急得人即使把牛仔裤都抓烂了也不足以泄愤。

反倒是动画的监督越发在后期暴露出其邪恶的本性来。每集里不厌其烦地安排小爱洗澡（狠心的监督，你就不怕小罗莉洗破皮吗？！），已经成了完全取代折磨被诅咒到地狱之人灵魂的把戏的新看点。而在第13话里，安排小爱坐在关东煮摊前一口把香肠咬断的戏码，更是让众多男性观众们热泪盈眶地奔走相告："小爱吃香肠了呀呀！！""还是一口含进半根香肠啊啊！！""然后就是把香肠咬出汁了哇哇!!""……你们都坏掉了哪哪!!"



与上一季里由仙太郎的后人袒护了小爱的结局不同，《二笼》的结尾无疑是忧伤又迷离的。从拓真上看到自己当年影子的小爱，毅然地决定违抗四百年来一直履行着的契约，将拓真的灵魂送回人间。至于那个名为"lovely hill"实际上就差表世界跟里世界相互切换的小镇，事实上正是人间最丑恶的情感的汇集地。被地狱的管理人打回人类身份的小爱，为了保护拓真而被活活棒打至死——死前的刹那，小爱幻化成了漫天的樱花，说是结局，但留给人的却是漫无止境的沉思。

《地狱少女》要制作掌机游戏的消息一宣布，各种传言和担忧便开始在FANS间传播。毕竟这种就算不写到黑色本本里但是一样可能会因为宣扬恐怖思想和封建迷信而被和谐掉的作品，就算被改编成"大家一起来钉草人"的"健康"游戏——"呀，我在扎草人练习认知中医穴位呢""真是健康呀…"

然而选择在NDS上发表的《地狱少女 朱缨》，却并非如腹黑男们所期待的那样，会借助触摸屏的功能来展开"我扎我扎我扎扎扎"的血拼大赛，而是独自原创出了新的角色和新的剧情，成为了一款带有浓浓黑暗风格的AVG冒险游戏。

游戏的全新主人公是一位名叫高桥瑞穗的女高中生。她为了挽救她所属的"神秘研究部"的废部危机，发誓要在文化节开始前解开"地狱少女"的谜团。根据她的行动故事将会往不同方向发展。而且还会引出瑞穗因车祸过世的姐姐奈奈与地狱少女之间的关系。

游戏的系统提供相当程度的自由性，根据玩家选择移动的各种各样的地方，能够遭遇到不同身份的游戏角色。和那里出现的人物进行对话便能够搜集情报，而且根据和人物对话选择的选项，会使故事产生分岐。在移动画面中可以确认剩下的行动次数，在有限的行动次数里慎重地行动，让谜题逐渐浮出水面。随着故事的进行，可以看到各式各样的事件CG。曾经看过的CG可以在"画像鉴赏"模式中进行确认。而且在"音乐鉴赏"模式中可以听到游戏中所使用的乐曲。这也使得玩家在享受解谜乐趣的同时，还能体验到收集的乐趣。

在动画中出现的那间小酒馆，如今已经成为众多OTAKU心中的梦幻圣地：风姿绰约的老板娘，帅气迷人的年轻跑堂，无口少女和活泼罗莉组成的女服务生二人组——风车脸大叔躲在柜台后面果然是明智的决定。

于是至今也有无数人会在午夜零点不断地在GOOGLE和百度上不断搜索着地狱通信的正确网址，不是为了真的要去咒杀仇人，为的就是能走进那梦幻的地狱酒馆——我说，这酒馆里卖的不会是硫酸杀人刀子酒和红烧大叔里脊肉吧？！

据说当年叶孤城之所以会败给西门吹雪,是因为西门吹雪在紫金之巅上拆了一个小草人脖子上的红绳;据说当年黄世仁最终被缉拿归案,是因为白毛女恰好把某个小草人脖子上的红线取下来当了红头绳;据说当年某个给人擦脚的黑眼圈少年死在了某个喜欢写笔记的腹黑少年手上,是因为腹黑少年不需要知道相貌和姓名,直接登录地狱通信就能置人于死地。

当然，这些都是都市里的传说和谣言。迷信的成分有，夸张的成分也有，好孩子们都千万不要当真。

只有那间梦幻的小酒馆,是真是假至今无人知晓。或许在某个下雨的深夜，它会出现在饥寒交迫的你的面前——然后等你走进去坐下来，冰冷无口的红眼少女会来问你想要点什么菜：

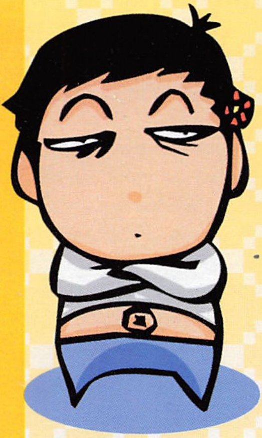
"你们店里都有些什么吃的呢？"

"一半，信地迷路。"

"啥？？"

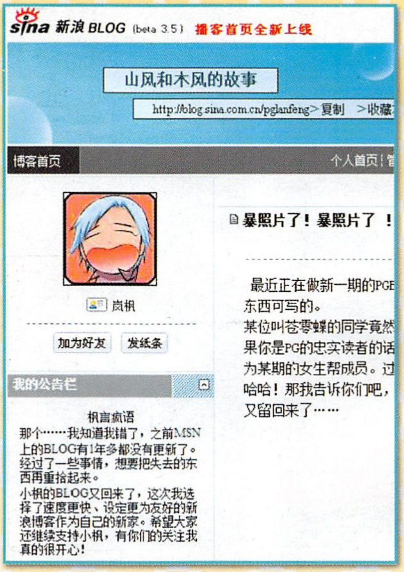


朱建浩 只有想不到，没有做不到。不动手，动脑。
读者资料 男，14岁，北京市门头沟区中门寺村54号，102300



●华尧大师最近比较忙，所以PGBAR一直以来传统的栏头插画从本期开始可能会暂停一段时间。也许大家会有些不适应，但小枫会尽量让这种不适反应减弱甚至是消失。对于华尧同学，我一直是比较敬佩的。工作上是合作的关系，而平日里则是朋友。其实真的蛮感激在“三栖人论坛”上华尧曾经帮我说的那些话……

在漫画方面的天赋是有目共睹的，这几年来华尧为电软、掌机迷等几本兄弟刊物出了不少的力。但人有时总会被生活所迫，对于他现在的难处，我想即使他不对我讲，也能明白吧。没有别的，只是希望华尧同学能够充实愉快地度过每一天，我知道你现在很忙、很累。但相信当你想到全中国有那么多的读者了解并喜欢上你的漫画时，一定也会很满足吧。




●BLOG重开……记得一年多以前我就在杂志上公布了自己的BLOG，不过因为各种各样、乱七八糟的原因吧，只是不到一个月的时间，BLOG就夭折。小枫自然知道在这件事上自己是有些不厚道，让那些支持我的读者失望了。借着一个机会，我又开始更新起BLOG来，并把它搬迁到了一个速度更快的地方，希望能够有个新的开始。不说什么客套话了，希望大家还能够一如既往地支持我吧，这次我绝对不会中途放弃了。如果你们对杂志、对小枫有什么想说的话，就直接发在上面好了，我也会在上面选取一些素材放到PGBAR中的。总之，请多多捧场吧！我先谢过了！

小枫的重生BLOG：山风和木风的故事

网址：http://blog.sina.com.cn/pglanfeng

## 曹嘉兮萌图赏

“奔三”的曹嘉兮同学最近业余生活还蛮丰富的，本来就放不了几天假，开学还要准备地狱式的高三学习生活。可就这样她竟然还有工夫养猫？！不过某兮同学还是抽时间完成了画稿并寄过来，小枫先谢谢了啊。如果没你的图图，PGBAR就该变得不够“萌”了，哈哈！





# PGBAR VOL.38



| | |
|---|---|
| 李晓最 | 为什么有了NDSL还想要PSP呢。 |
| 读者资料 | 男 19岁 辽宁省抚顺市剁州高中二年五班 |

# 闲聊町

岚枫，是吧？玩手机模拟器，是吧？不带PSP、NDS上街了，是吧？该送给我了，是吧？马上寄给我，是吧？

——Yes! Yes! Yes! No! No!

枫枫，你这个职业是怎么找的啊？我也想加入！（浙江宁波 郑佳峰）

——找啊找啊工作，找到一个好工作，加个班呀写写稿，我就来到掌机迷……再见！

这期似乎给某枫的留言又没了，啊!木头我把你当柴烧了!不过可怕的中考总算是过了，现在不知分数，一颗心还悬着。

——这几期回函卡都不是我做的，所以……我支持你们烧木头。这么好的读者，我支持你中考得满分！

枫兄，你高中写作文多少分？小弟见你颇有文采的！（广东佛山 刘接华）

——其实我上学的时候语文挺烂的，刚上高中的时候都是在及格边缘游荡。不过高考时拿了125分，自己还偷着美了好一阵儿呢。

## 看83期回函卡有感：

问题1：暑假中，你打算玩哪些掌机游戏？

小枫一张一张翻过回函卡，一些读者多在问题的下面写上了近期PSP或DS上的大作。当然，喜欢怀旧的、或者说是没钱买新掌机的读者还是有的，经典的老GBA游戏也会偶尔地出现在这里。突然，看到一张不一样的回函，某读者在这里添上了大大的几个英文字母——H GAME……小枫因此石化了许久……

## 过去的女生帮MM，她们如今又在做些什么……

**枫：** PP貌似剪头发了呢……最近都在忙些什么？

**PP：** 真的要说吗？不要吧……要被笑啦！好多朋友叫我去WOW，我却选择了《冒险岛》……（枫语：一款网游，不是FC那个……）其实我现在挺喜欢RPG的，完全是被BF感染的。因此还去翻《口袋妖怪》和《FF》来玩。最近在朋友那儿玩到了Wii，很喜欢《波斯王子》和《生化危机4》，尤其是“瓦力奥”……本来说要马上玩《逆转4》的，却拖了好久还没有开始，可能对自己的智力越来越没信心了吧……

**枫：** 全是关于游戏的……看来又是一个宅女……另外我在给PP发女生帮奖品的时候，竟然发现她的地址是××××幼儿园？！我什么也不说了……



## 形散神更散

**福建福州 刘哲俊**

这几天还是让我很郁闷的，上大学了，准备买一台好的电脑。这下好了，买了台近7000的机器，原打算买Wii的钱也丢进去了……因此而失落了好些天。

突然发现PS3比Wii贵了近一倍，到我们那一家认识的游戏店中闲逛，有个顾客指着Wii问老板说，“那是什么机器？”老板回答：“老任给女生玩的！”汗上加汗再加汗！！

我现在也实在没什么心情玩游戏，入学通知书还没到，玩游戏也没什么干劲，老想着，啊！俺要是没过，不对！没上该怎么办呢？

Moo和曹MM画的萌图很……（回声）不错，我这里的画友都说好，那些色*开始了不定向行为。哎！都是单身惹得祸，然后嫁祸给月亮……

**枫：** 看你的来信还真需要思维活跃，段落之间的跨越实在太大了，看得我还真是有些不适应。散文的定义是“形散而神不散”，那你这封信就是“形散神更散”……

- 7000大钱的电脑？算显示器了吧，别告诉我说是品牌机哦。如果是自己DIY的主机配置应该很不错了。别闹心了，配一台好PC也不错嘛，至少玩模拟器顺畅呀，哈哈！
- PS3降价了，据说香港那边有2980元的促销价，跟首发时近万元的天价相比，这已经是“白菜价”了。花3000块钱就能买个具有游戏功能的蓝光播放器，这是多么的超值啊！
- 别闹心了，试都考完了现在还闹心有什么用呀？尽情地玩吧！
- 最后一句话很赞，我顶你！

| 段来斌 | 再与《掌机迷》见面时高考就结束了，应该可以投入游戏之旅了！ |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，18岁，北京市崇文区景泰西里9楼5单元102号，100075 |

## 我来提点意见

**福建福鼎 郑健辉**

枫哥，你好！可是，我不好了……

这期PG晚到了2天，可对我来说，这太痛苦了。我有个习惯就是在杂志上市前两天逛书店。虽说知道杂志没到，可还是要逛。原本25号就该到的，不知你们多了什么工作推了两天，而后我一天去两、三次书店，老板看我都有些烦了（我猜的）。晚上不好意思再去，结果打电话一问，书来了！立马驱车狂奔，拿到书时，我那焦虑不安，无比郁闷的心情终于平静了下来……本期PG总动员回归了，太好了！可是那几页突然插入PGBAR中，与“吧”的氛围不够协调（指颜色、边框），希望改进。还有还有，有一个问题早就想说了，就是攻略战队那幅“五小强图”，月莺已经走了(虽然我挺喜欢她)，编辑部又来了菜团、猴子和露琪，所以应该请华尧大师重绘一张“六小强图”了。哇，一口气说了这多，真爽！




强人工作室
——辽宁沈阳 赵欣

**枫：**“跑书店/书摊”的经历，相信在许多读者的身上都曾经有过的。当年小枫上学的时候就没少“跑”过。那时候的游戏杂志还基本都是月刊，网络又不发达，想要了解到第一手的游戏咨询，就只能通过这么一月一本的杂志。所以类似的等待、期盼的心情还是很能明白的。83期杂志的确是晚了两天，应该说又是老毛病吧。其实大家都已经很努力了，毕竟小编们也是普通的人，偶尔出现一些突发事件也是正常的，希望大家能够体谅。我们以后会尽量避免类似的事发生，让大家都能准时的、第一时间拿到杂志。另外提下，如果是因为杂志本身的问题而延误了大家回寄回函卡的时间，小枫会主动把抽奖的截止日期往后调整几天的，尽量让所有读者的回函卡都寄到再进行抽奖，所以请大家放心吧！

“总动员”版块的“底纹”的确是跟PGBAR其它部分不太一样，目的是为了突出这个部分的重要而已。至于好看与否实在是个见仁见智的问题，就小枫来说觉得还不错吧。另外关于攻略战队的插图，其实我早就想换了，只不过最近华尧大师实在太忙了，都不敢劳其大驾了。所以请各位稍安毋躁，我会尽量催其完成新的“小强图”的。最后加一句，这次我一定要动作设计得再KUSO一点……

## 玩家一定要分派吗？

**山东烟台 唐稚婧**

前几天遇到一件让偶忿忿不平的事……某天买晚饭时，身旁经过两男生，边走边说道：“PSP那画面绝了，NDS简直就是垃圾……”这话可太气人了！我虽然相对喜欢DS，但我并不否定和排斥PSP，也不喜欢玩家因这两台主机分成两派“开战”。可仅因画面就给DS冠以“垃圾”这词来形容，实在让偶感到忿忿……不懂就不要瞎说嘛……

毕竟是不认识，所以还是没好意思开口。哎……真是郁闷……

**枫：**唐稚婧MM就不要生气了，以后再遇到类似的事时就以一颗平常心去面对吧。玩家分派一直以来就不是什么新鲜事。十几年前MD和SFC在国内盛行之时，电软上当时两派玩家的口诛笔伐至今还记忆犹新。

当FAN不累吗？先要去“站队”；然后还要经常性的“选择性失明或失聪”；必要的时候落井下石也是家常便饭。有时候真的搞不懂，大家是在玩游戏，还是玩主机。其实喜欢和支持自己的主机和厂商都是人之常情，但因此而要贬低甚至是侮辱其他FANS的感情就不好了。

我们还是太穷了，如果大家都能全主机制霸，也许无谓的争吵会少了很多；我们还是太闲了，如果能把这些互相“挤兑”的时间花到游戏、生活甚至是学习中去，是不是获得的能够更多呢？这样自己多累啊。

我不是“愤青”，只是偶尔也要有感而发一下……



| 张伟 | 没有掌机，夜不能寐；拥有掌机，夜不想寐。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，20岁，河北省张家口市私立第一中学40班，076450 |

## 小枫前辈？

**河北唐山 刘强**

现在的PG真是人丁旺盛啊，又来了一批新人。小枫是不是也是前辈了？以后是不是要改叫老枫了啊！^_^ 要不就叫“枫前辈”。下班后菜团找你PK是不是也说上一句，“枫前辈请赐教。”

枫哥有个事想求你啊，我在QQ上建了个群，能不能帮宣传一下啊。我QQ是370729131、群号是41359844。唐山的多多的加、河北的多多的加哦！办好了我请你唐山特产蜂蜜、麻糖。那个……你不会因为太胖而不吃甜食吧……（枫语：……）

最后提下，本人的DSL是贷款买的，人家多是“房奴”，而我竟然是“机奴”。为了保证伙食质量也只有省省了。这也是为以后成为“房奴”积累一下经验吧。

**枫：**“前辈”可不敢说，怕被人拿板砖拍。自己有几斤几两重小枫心里最清楚，比起新人来说可能还算有那么点经验，但实在是能力有限，要学习的东西还是太多了。而且我更喜欢大家叫我小枫，什么“前辈”啊、“老枫”这样的词总感觉像是有代沟，不够亲切。现在这么叫，以后也不会变的哦！

群号帮你宣传了，希望唐山的“掌机迷”们能够找到组织。如果有可能，也搞个玩家聚会吧。

最近就愁房子，北京的房价简直是天价，相信包括你的绝大部分读者暂时都不会为做“房奴”而犯愁。但我就不一样了，愁啊……快愁白了头了……谁家父母是搞房地产的记得帮忙介绍一下啊……

## 小枫答读者问

**辽宁抚顺 张磊**

在掌机迷出版的不久我也就成为了PG迷，我始终站在你们这一边，永远支持你们。我也是和PG一起成长着，PG在变我也在变，PG有了许多的变化，但我认为PG还有一些不足之处，例如以下几点：

1、在新作的介绍方面内容比较少，要增多新作的介绍。

2、“绝对热门PSP”和“DS生活应援”这两个栏目做得很好。

3、在一定限度下可以增加一张光盘，盘内可以放一些游戏或工具、模拟器以及一些游戏的影像。

4、可以增加对热门歌曲或电影的推荐，毕竟掌机一部分也是面向着多媒体的嘛。

5、你们可以增加书的厚度来使我们阅读起来更加充实。

**枫：**1、新作介绍的数量一定会增加，这个放心，我们的心里也有数。

2、新栏目我们一定会努力把它维持在一个比较高的水准，大家能够接受和喜欢我们也很欣慰。

3、光盘暂时可能还不会加，如果以后光盘真的复出的话，内容一定会让大家满意的。

4、已经在策划中，这个一定会做的，你的建议非常好。

5、这个与光盘一样，一旦增加就意味着成本的上升，目前PG的优势就在于它的价格低廉和还算丰富的内容。未来如何去调整我也不好说，还要再看市场的需要吧。

## 《伪·掌机迷》第二弹参上

很高兴又能收到你的“书”（如果这能被称作“书”的话……），内容我是一口气从头看到尾的。蛮精彩，个人感觉不比真的PG差，哈哈！鉴于篇幅的关系，你在里面提的诸多建议我就不登在这里了，如果真要全放出来，我再一一进行回答，那么估计这期PGBAR就上不了别的了。特别提下关于日文游戏的攻略和汉化游戏的冲突，这个其实挺无奈的。我们的攻略肯定是根据第一手的日文游戏制作的，我们不可能去等，毕竟时效性是很重要的。就算是国内汉化小组的动作非常快，可以在新游戏发售的几天内完成汉化并公布汉化作品，如何合作和交涉也是个复杂的问题。其实说白了就是并不是我们不想方便广大读者，而是有些东西实在是有中国特色的，想要方方面面都做得到位真是不容易。当然你这个建议我会考虑的，也许以后我们会有比较好的办法让这种窘境尽量少发生。

最后提下你的《伪·掌机迷》Vol.2的扫描版我会放到自己的BLOG上，有兴趣的读者可以去看看。




| 祁特 | 我借同学的主机被他自己砸了（他家长逼的）…… |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，14岁，北京海淀区学院路38号8号楼5-209100083 |



↑大力水手VS路飞,路飞一定在说:“谁把船上的菠菜吃了!”



↑路飞啊，你就认了吧，人家作为船长航海技术可比你强多了。

## 不要小看脑残游戏

原来没有玩过《LOCOROCO》这游戏，觉得很简单似的。最近突然有兴趣玩了一下，发现原来没有想象地那么简单。过关还好，但是收集要素方面就很难了。看来原来真是小看了脑残游戏了（当前对益智类的KUSO叫法）。

好久没有做饭了，最近随便做了做，发现手艺还没生，还好……现在饭馆里东西全都涨钱了，还是自己做好一些。打算学几个新菜，顺便看看营养搭配方面的知识，经常吃肉上火严重了……

最后谴责一下岚枫经常在PGBAR里出卖我。

辽宁省　张舜：掌机被没收要不回来怎么办，我的PSP和DSL都被没收了?

——这种情况是学生时期常有的，找家长来出面找老师要，并且下保证不玩就可以了。要明白这几点，学校是学习的地方，这么做是不对的；不管是自己攒钱还是家人给买的，都是自己家里的钱，跟家长说清楚了，一般都是会向着家里这边的，而你的最大损失也只是不能玩而已，比掌机被弄丢或弄坏的情况要好很多。

**语录**：比起各种化妆品，还是微笑更实在一些。

**翔武**



# PG 总动员

~小编们的轻松驿站~

**岚枫**



## 亚洲杯真好看！我的BLOG更好看！

我知道这标题挺俗的，而且我还先不说“亚洲杯”。上期的时候有几位小编就已经看了《变形金刚》的电影。我因为要跟某人一起看，所以就委婉地拒绝了大家的盛情邀请。于次周的周末去海淀剧院看的（其实是因为这里是半价，才30块钱，而菜团他们看的那场要60大钱）。电影真好看呀！貌似目前为止编辑部就只有露琪一个人没看了，我现在最大的乐趣就是在中午吃饭的时候向其进行疯狂地剧透……

亚洲杯终于结束了，伊拉克人最终捧杯。决赛那场看得还真是激动啊，伊拉克人的顽强和精神真是某些饭桶们所不能相提并论的。在国家政权如此动荡，几乎无法有效训练和培训的条件下，伊拉克人用自己顽强而又狂野的球风完全压制了对手。能够获得冠军也是理所当然的事情。以后千万别跟我提国*，丢人啊……最近不是很累，但事却不少。除了工作上一些琐碎的事情外，每天回家都必须要做的一件事就是更新自己的BLOG。前面已经给大家介绍过了，以后大家有什么事要找小枫就更容易了，只要在上面留言我就可以看到。我会努力争取每天都更新的，只要大家愿意看就行……

其实我发现了，我的BLOG里跟游戏相关的东西并不多 ……



↑其实足球这东西，你可以技术不好，你可以没有配合。但是如果缺少了取胜的欲望和体育拼搏的精神就是完全的失败者。比较可悲的是在这次亚洲杯上中国队扮演了一个十分标准的失败者。



↑看了1080P《生化危机5》的视频后，让我更加期待《勇闯尸城2》了!!(旁语：这是什么逻辑啊……)



↑SS上经典名作《快打刑事》的最新作终于越来越近了！

## 给自己的心情一个评价



菜团

大家每天早上起来无论是去上班，还是去上学或者是约会之前请给自己心情一个评价，因为一个心情往往会影响你的一天，给予自己心情评价之后就可以针对自己的心情而做出调整，以使用最好的状态去迎接今天。最近变形金刚实在是非常的火，有些同事如PERFECT都已经三周目了，我现在一直在想什么时候去看我的二周目，而且这次要看国语配音版。

时间总是过得很快，早上乘电梯上班，坐在椅子上，感觉没多久，就已经到了下班的时间。每次下班的时候都在问自己今天有什么收获吗？充实而又饱满地度过每一天是我的目标。

北京市东城区的张丽同学在来信中谈到了自己的一些理想和对前途的看法，而且还说自己最近心情十分沮丧。菜团在这里对你说，命运最终还是把握在自己手中，当你心情沮丧的时候也要勇敢地面对人生，举起手摆出V形的手势，对大家说Ok。最后请大家笑看人生。

M33—up

↑M33自制系统如今风靡网络，最强的免引导功能让人惊叹！

# Editors' Diary

## 心情很囧

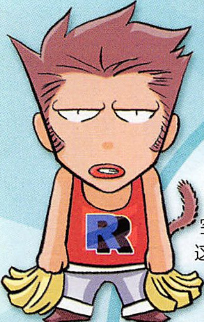


暗凌

“阴沟翻船”说的大概就是我遇到的这件事——买到假书了。我是不爱买书的人，正应验了“书非借不能读也”，不管多么想要的书，买到手之后往往都是丢在角落里落灰，放上很长时间都不会通读一遍的。而属于别人的书，不管是《科幻世界》还是《军事天地》，抢到手之后都会从头到尾津津有味地看一遍。继若干年前买过一套自学用日语教材之后，就一直再也没有买过书了，直至前段时间看到某游戏攻略本号称有某作者的文章收录在内，我又恰好是这个“某作者”的粉丝，于是决定买一本收藏。在等待了若干天之后，终于在报厅见到了这所谓攻略本，于是大喜，掏钱拿书走人，回家之后迫不及待地打开看，越看越疑惑。书本身印刷质量就很差，排版也很杂乱，而内容更是乱七八糟，后来证实我买到的竟然是假书，当时的心情真是一言难尽啊。7月底正逢星组成立五周年纪念日，我代表小编们表示祝贺，萝卜饭们想必对星组不会感到陌生，现在星组有了独立论坛www.starteams.cn，大家可以抽空去看看哦。



↑虽然没有去参观ChinaJoy，不过今年的ShowGirl们比往年都可爱，看猫耳娘是不是很萌啊。



猴子

# 冻死在三伏

自从前段时间翔武同学在窗户外面的压缩机中发现了鸟巢并且请专业人员进行了清理之后，室内的立柜空调总算是正常运转了一段时间。然而就在不久之后，这台老机器又开始间歇性罢工，而且专门挑天热人多的时候。7月底北京的桑拿天又开始抬头，又湿又热的办公环境简直就是每个人心目中的活地狱。空调赶在这个节骨眼上掉了链子，首先倒霉的当然是PG这边坐得离窗户最近经常被阳光直射的人。就在截稿前夕的一个晚上，猴子独自在办公室加班，天降暴雨，谁料想这时的空调反而正常工作了。到了晚上11点的时候，早已关闭的空调传出奇异的声音，再一看好家伙，空调里面冒冷气的部分居然挂满一层冰霜，都快结成一坨了。无奈之下第二天只好再打电话找人来看，原来是外面压缩机的散热片里面的污垢上次根本没清洗干净，导致机器不能正常运转。连洗带冲之后机器恢复正常，现在吹出来的冷风和冬天的唐古拉山口差不多，可怜坐在空调前面的猴子已经快挂了……热得热死，冻得又冻死，难道三伏天上班还得披棉被么……






江苏省张家港市高渊博读者：猴子，你太可怜了，这边有PG，那边有DR，为你默哀3秒钟……

猴子：目前我已经基本上算是PG这边的人了，电软那里的工作都安排给了其他的同事，所以猴子的生活还算是不那么可怜的。每期负责的固定栏目以及攻略特稿什么的并不像以前那么繁重。相比之下某枫比我可怜很多……

# PG 总动员 *Editors' Diary*



↑4月新番《大剑》的剧情步入高潮，赞一下天幻字幕组的出片速度和翻译质量。

## 77777

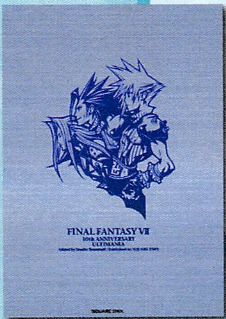
露琪上期的预言成真叻！年度空间第一神作的CCFF Ⅶ果然是配合新型PSP同捆贩卖，并且比正式的上市时间9月20日还要提早一周。但是为庆祝FF Ⅶ十周年而限量发行的同捆纪念版全球仅有77777台，首批对外放出的近百台预约才刚开通网络页面就在极短的1分钟内被疯抢一空，目前日本拍卖站上已经翻炒到叻4万日元以上。不管叻，现在通过各种途径征订中……(TAT)

“掌机迷版块越来越腐了。”这句是翔武的原话。听见后上去转叻一圈，居然看到有读者发帖问菜团和我是不是GAY？拜托叻同学，你们的眼睛里面难道容不下纯真的友谊吗？好吧，那么我就稍微透露一点个人隐私，那就是——菜团的电脑屏幕和贴在墙上的海报都是美型的帅锅！露琪的桌面则多是取向正常的美少女，嗯，我承认自己并不反对百合的说。(*v*)



露琪

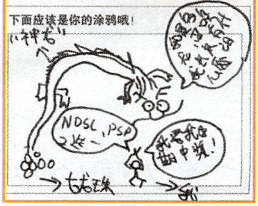
→FFⅦ十周年ultimania本预约中，唯夜姐姐你不能让我失望呀。



# 涂鸦天堂

↓费那么大劲集齐七颗龙珠并召唤出神龙，就实现了个这样的愿望……我真是无语了……话说回来这神龙怎么长得像虫？！

**召唤神龙　　广西南宁 李国盛**




↓主机那么大，那箭还能射动吗？还有我的肚子好大……

**丘比特　　广东湛江 杨景文**







**擎天柱与小枫　　石志鹏**

↑前段时间去看了变形金刚的电影，擎天柱大哥的确很帅，但如果真就这样站在我面前也是够恐怖的……




**你在天上飞　　云南 饶天柱**

↑追就追吧，小心别摔着。

↓可怜的人啊……真想知道你老婆玩的是啥，竟然能这么上瘾。其实为了家庭和睦你多干点家务也是正常的，要不你再买台PSP？

**生活改变　　广西 栗详宝**




# 掌机迷2007年第15期抽奖




**参加办法**　1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.85的抽奖活动截止时间为2007年8月31日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

## 83期中奖名单

**PSP**

| | |
|---|---|
| 江苏扬州 | 李颜 |

**NDSL**

| | |
|---|---|
| 广东广州 | 林远 |

**SCDS**

| | |
|---|---|
| 河北秦皇岛 | 周克阳 |
| 天津 | 韩硕 |
| 沈阳 | 魏迪 |
| 福建福州 | 杨智龙 |
| 江苏苏州 | 杨斌 |

**EZ5**

| | |
|---|---|
| 山东济南 | 李晨 |
| 江苏南京 | 林天涛 |
| 河北鹿泉 | 杜峰 |
| 广西玉林 | 任辉 |
| 贵州贵阳 | 陈晓亮 |

**ACEKARD**

| | |
|---|---|
| 广东梅州 | 廖民 |
| 陕西西安 | 白成勇 |
| 杭州 | 周通 |
| 江苏无锡 | 尹宁 |
| 天津 | 刘云雨 |
| 浙江平湖 | 唐海洋 |
| 内蒙古包头 | 范军 |

**M3L**

| | |
|---|---|
| 江苏徐州 | 王敏 |
| 上海 | 俞迪斐 |
| 安徽合肥 | 王陆晨 |
| 上海 | 王振颖 |
| 广东佛山 | 黄泽星 |
| 杭州 | 严清 |
| 湖北荆州 | 曾祥腾 |



# Q&A 问答无双

你的问题
也是大家的问题

关于游戏的一切问题彻底解答

问 有几个《MHP2》的问题要问：

1、“アイル—食券上”怎么入手？

2、训练所打角龙的报酬怎么没有“フェールピッケル”？是不是几率问题？

3、在雪山7区捡到的“投けナイフ”怎么是支给专用的？有没有可以带回村里的“投けナイフ”？

4、钢龙怎么不怕麻痹陷阱？

（广东省高州市 温卿）

1、“アイル—食券上”要在厨房和猫对话获得。

2、训练所给“フェールピッケル”的斗技训练只有铠龙和麒麟。

3、“投けナイフ”就是支给专用，没有能带回村里的。

4、几个古龙都不怕陷阱的。

问 《机战MX》中有隐藏机体吗？有的话怎么打啊？

（吉林省延吉市 纪亚运）

ディジェSE-R

1、第24话“冥府への扉”开始时，以下11人的等级平均在25级以上

アムロ、クワトロ、ブライト、ジュド—、プル、プルツ—、ル—、エル、ビ—チャ、モンド、イ—ノ

2、在第24话“冥府への扉”中，由我方援军カミ—ユ乘坐出场。

フルア—マ—电童

1、第29话“冥王、暁に出击す”通过时，选择宇宙路线。

2、第33话“虹を越えて”让全装甲电童(フルア—マ—电童）最先进入アルデバラン内。

3、第33话“虹を越えて”，左边第一个门让全装甲电童破坏。

4、第33话“虹を越えて”通过时，银河和北斗的合计击坠数在40机以上。

5、第33话通过后可以换装使用。

量产型グレ—ト

1、第38话“かつて誓った平和のために”中，用ボスボロット击坠一架量产型グレ—ト（人工智能）。

2、第38话通过后入手。

ブラック・グレ—ト

1、第38话“かつて誓った平和のために”中，用ボスボロット击坠一架量产型グレ—ト（人工智能）。

2、第38话通过后入手量产型グレ—ト。

3、第48话“一轮の花と绿の星”开始时，铁也击坠数在50机以上。

4、第48话通过后入手。

问 《铸剑物语3》中如何将敌方武器耐久度耗尽，然后得到对方的武器生产表？

（长春市 许廉）

防御敌方攻击和在地方防御的时候攻击，都会让他的武器槽减少，减到0后就可以获得他的生产列表了。一般都是一直防御的。

问 SP的烧录卡存储容量最大为多少？SP烧录卡能不能烧录音乐和电影啊？

（浙江省 吕永标）

GBASP的烧录卡有很多种，有的容量固定，有的是看存储卡容量大小决定。GBA烧录卡播放电影和音乐都是要转换的。由于你没说明使用的是什么烧录卡，所以没法给出准确答案。

问 《黄金太阳》的密码如何取得？不然我无法与《黄金太阳2》继承啊。

（上海市闸北区 刘涛杰）

通关后记录通关存档。然后在标题画面处，就是让你选择开始新游戏还是继续游戏还是复制记录还是擦去记录的那个地方，同时按住方



| 吴晓杰 | 如果上帝让我死，我一定选择让PSP砸死。 |
|---|---|
| 读者资料 | 男，18岁，265400，山东招远市招远一中05级16班 |

向左和R，再按start键，就会在这里多出一个“送信”的图标，如下图所示。进入后可以选择传送方法，可以通过连线或通过密码。模拟器就只能用密码了。此外，还有黄金太阳2密码生成器这种软件，可以在网上找下。

为了方便下面给出一组密码：

をふまげろ　みんぐごと
むいばくゆ　ずいびすひ
じずぐざべ　べおほえげ
りしざぞつ　そかしねね
とやむふき　こにみさや
じひぶめき　すそあはど
ふはばぎで　ぬげずゆび
ぶあびうお　りつもるぜ
すじげじく　なぶにをゆ
にひらぐと　まねにのた
ようぶゆむ　みやとれわ
けみごひを　だぜめすぐ
そべじつば　てをたせす
ぐますしず　くにもざむ
りやむざぎ　ぐばちせは
にぼだおは　がえきおは
ずきばでで　さけけもこ
よたううと　けききねし
せししへつ　たたむなり
みでばどの　のれまへに
ほがやめめ　ごりよよだ
ぞずずてば　ぐががぼそ
ずざざおで　ぞぞけぶち
びびむいす　あつきおず
かぬしこさ　きくむせの
みなててや　はぼぬもみ

**问** 回答VOL 84包打听王威读者的提问：

1、《白夜》和《月轮》都有几个结局？

2、《白夜》里城BOSS处，怎样进去？

3、《月轮》的卡片我收集不全，特别是上面一排，在哪些怪身上掉的？

（广西省玉林 王威）

1、作为GBA上恶魔城系列的第一作，月轮只有单一结局。而白夜则有3种，触发方式分别为：在表城击败BOSS；收集齐6样伯爵残骸后正常击败里城BOSS；在里城最终BOSS战时装备丽蒂和马克西姆的指轮并击败BOSS。

2、《白夜》的里城BOSS需在收集齐游戏中的6样伯爵残骸后方能开起。（魔导器）

3、卡片收集如下：

| 卡片名称 | 掉落地点 | 持宝者 |
|---|---|---|
| 水星 | 地下墓地 | 骷髅头 |
| 金星 | 谒见之间 | 有毒的史莱姆 |
| 木星 | 机械塔 | 放火球的魔女（火影） |
| 火星 | 礼拜塔 | 血剑 |
| 月球 | 地下回廊 | 食人花 |
| 太阳 | 地下保管库 | 持“机枪”的恶魔 |
| 土星 | 斗鸡场门口 | 堕落天使 |
| 天王星 | 机械塔BOSS | 房间内的蜡烛怪 |
| 海王星 | 地下水道 | 冰武士 |
| 冥王星 | 地下墓地 | BOSS房间内的蜡烛怪 |
| 沙罗曼蛇 | 地下墓地 | 丢炸弹的骷髅 |
| 水龙 | 地下墓地 | 空中飞的土魔 |
| 曼陀罗花 | 奈落阶段 | 斧头武士 |
| 泥人 | 谒见之间 | 电骷髅 |
| 石化鸟 | 机械塔 | 石武士 |
| 狮面蝎 | 机械塔 | 空中飞的雷魔 |
| 鹫狮 | 谒见之间 | 最右端房间内的骷髅运动员 |
| 雷鸟 | 礼拜塔 | 黄色的战豹 |
| 角马 | 斗技场 | 圣武士 |
| 黑狗 | 斗技场 | 暗武士 |

（朱海）

**问** 在《MHP2》里捕捉和杀死怪物都可以完成任务，这两种完成的方法有哪些不同？

（江苏省 刘建）

捕捉和杀死第一个区别是完成任务的时间上，由于不需要杀死怪物，捕捉的时间会比杀掉快得多，还可以避免部分怪物在血少时常怒的状态。另外，捕捉后不能在怪物身上剥素材，杀掉后可以剥素材。有些素材是捕捉获得的几率比较高，有的是剥取几率比较高。捕捉完成任务和杀掉完成任务的报酬也有不同。

（mhace）

## 包打听

**问：《露娜 创世纪》打到兽人村后打不下去了，无论如何跟村民讲话都不出新地点。到底是为什么？**

**（辽宁省大连市 李泽浩）**

# GBA SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



**截止统计时间：2007年8月1日**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2007年 | Broken Circle | 7Raven Studios | RPG |
| 2007年 | 哈利波特与凤凰社 | EA | ACT |

# NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



**截止统计时间：2007年8月1日**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2007年8月9日 | SD高达G世纪 交叉火力 | NBGI | SLG |
| 2007年8月9日 | 游戏王GX 卡片年鉴 | KONAMI | ECT |
| 2007年8月9日 | 大金刚 丛林攀登者 | 任天堂 | ACT |
| 2007年8月9日 | 虚伪的圆舞曲 | SUCCESS | SRPG |
| 2007年8月9日 | 斗牌传说DS | Culturebrain | TAB |
| 2007年8月23日 | 惊奇战士大事典 | 3 O' CLOCK | ETC |
| 2007年8月23日 | 旋风管家 | KONAMI | AVG |
| 2007年8月23日 | 最终幻想 水晶编年史 命运之轮 | SQUARE ENIX | RPG |
| 2007年8月30日 | ONI零 战国乱世百花缭乱 | ATLUS | AVG |
| 2007年8月30日 | 召唤之夜 精灵们的共鸣 | BANPRESTO | RPG |
| 2007年8月30日 | 海贼王 GearSpirit | NBGI | ACT |
| 2007年9月6日 | 机动剧团哈罗一座 高达麻将+Z | NBGI | TAB |
| 2007年9月13日 | 口袋妖怪 不可思议的迷宫 时之探险队 | 任天堂 | RPG |
| 2007年9月13日 | 口袋妖怪 不可思议的迷宫 暗时之探险队 | 任天堂 | RPG |
| 2007年9月20日 | 元素怪兽 五神柱之谜 | HUDSON | RPG |
| 2007年9月20日 | 拯救德尔特拉 七个宝石 | NBGI | RPG |
| 2007年9月20日 | 家庭教师REBORN 指环争夺战 | TAKARATOMY | ACT |
| 2007年9月27日 | 兽神传 究极怪兽决斗 | KONAMI | RPG |
| 2007年10月4日 | 远古封印之炎 | 任天堂 | SRPG |
| 2007年10月18日 | 索尼克冲刺 大冒险 | SEGA | ACT |
| 2007年10月25日 | CODE GEASS 反逆的鲁露修 | NBGI | AVG |
| 2007年10月25日 | 迷宫制造者 魔法之铲与小勇者 | GLOBAL | RPG |
| 2007年10月25日 | 最终幻想战略版A2 | SQUARE ENIX | RPG |
| 2007年11月1日 | 训龙者 音魂 | NBGI | RPG |
| 2007年 | 三国志DS2 | KOEI | SLG |
| 2007年 | 最终幻想4DS | SQUARE ENIX | RPG |
| 2007年 | 勇者斗恶龙4 | SQUARE ENIX | RPG |
| 2007年 | 勇者斗恶龙5 | SQUARE ENIX | RPG |
| 2007年 | 勇者斗恶龙6 | SQUARE ENIX | RPG |
| 2007年 | 忍者外传 龙剑 | TECMO | ACT |
| 2007年 | 雷顿教授与恶魔箱 | LEVEL5 | AVG |

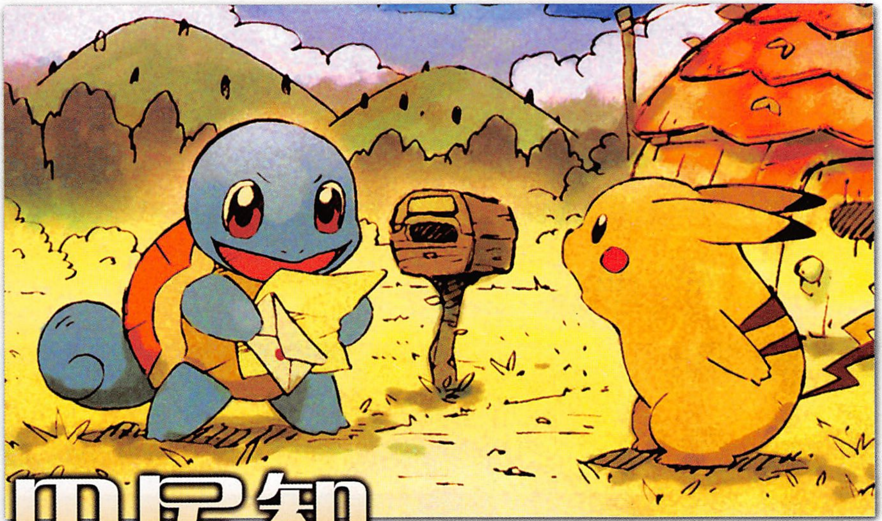
| | | | |
|---|---|---|---|
| 2007年 | 勇者斗恶龙9 星空的守望者 | SQUARE ENIX | RPG |
| 2007年 | 马里奥聚会DS | 任天堂 | ACT |
| 2007年 | 纯真传说 | NBGI | RPG |
| 未定 | 新牧场物语 符文工房2 | MMV | SLG |
| 未定 | 超热血高校躲避球 | ARCSYSTEMWORKS | ACT |
| 未定 | 仙境传说DS | Gravity | RPG |
| 未定 | 使命召唤4 | Activision | FPS |
| 未定 | 流星洛克人2 | CAPCOM | RPG |
| 未定 | 魂斗罗4 | KONAMI | ACT |
| 未定 | 马里奥&索尼克在北京奥运会 | 任天堂 | SPG |

# PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



**截止统计时间：2007年8月1日**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2007年8月2日 | 极魔界村 改 | CAPCOM | ACT |
| 2007年8月9日 | 狂野历险XF | SCE | SRPG |
| 2007年8月7日 | 疯狂出租车 | SEGA | RAC |
| 2007年8月8日 | 古墓丽影 周年纪念版 | EIDOS | ACT |
| 2007年8月14日 | 龙与地下城战略版 | ATARI | SLG |
| 2007年8月21日 | 幽灵行动 尖峰战士2 | UBISOFT | FPS |
| 2007年8月23日 | 龙骑士的咏叹调 | 日本一SOFTWARE | RPG |
| 2007年9月13日 | FATE/TIGER 竞技场 | CAPCOM | ACT |
| 2007年9月13日 | 最终幻想Ⅶ 危机核心 | SQUARE ENIX | ARPG |
| 2007年9月18日 | 百战天虫2 开战 | TEAM17 | ACT |
| 2007年9月18日 | 数码武装 感染 | KONAMI | FPS |
| 2007年9月20日 | 合金装备OPS+ | KONAMI | ACT |
| 2007年9月27日 | 英雄传说 空之轨迹SC | FALCOM | RPG |
| 2007年9月 | 虹吸战士 洛根之影 | SCE | ACT |
| 2007年10月4日 | 高达战斗编年史 | NBGI | ACT |
| 2007年10月17日 | LOCOROCO2 | SCE | ACT |
| 2007年11月6日 | 寂静岭 起源 | KONAMI | ACT |
| 2007年 | R-TYPE战略版 | Irem | SLG |
| 2007年 | 游戏王GX TAG FORCE 2 | KONAMI | TAB |
| 2007年 | 最终幻想 纷争 | SQUARE ENIX | ACT |
| 2007年 | 迷宫探险者 盟约之扉 | HUDSON | ACT |
| 2007年 | 战神 奥林匹斯之链 | SCE | ACT |
| 2007年 | 大家的地图2 | ZENLIN | ETC |
| 2007年 | 合金装备 数字漫画2 | KONAMI | ETC |
| 2007年 | 恶魔城 X 历代记 | KONAMI | ACT |
| 2007年 | 凉宫春日的约定 | NBGI | AVG |
| 2007年 | 反重力赛车 脉搏 | SCE | RAC |
| 2008年 | 重生传说 | NBGI | RPG |



# 田尻智 创造了口袋妖怪的人

## Gamefreak的诞生

**——一个刚刚上大学的青年你忽然有了这么多的时间，当时也一定感觉到大脑里的思想发生了膨胀了吧（笑）？**

**田尻■** 那个时候最热衷模仿制作“侵略者”类游戏的就是TAITO公司了。不管他们出品的游戏到底怎么样，反正开发数量最多。后来我把这些游戏都制成一个列表，并使用游戏标题作为章节的标题，然后根据自己的喜欢把他们排成ABCDE的等级。

**——还分成了五个等级（笑）。**

**田尻■** 是呀（笑）。那时就开始养成了收集资料的习惯了，而且当时所有的收集到的资料都是我自己手写的。和刚才说的一样，我把自己感觉有趣喜欢的游戏情报和过关技巧也都写了出来。当时的我根本就不懂什么杂志的开本和如何设计版面，只是原原本本稿子一模一样地印出来，然后订上封皮就拿出去卖了（笑）。

**——这还真是“随便”呀(笑)！这就是《Game Freak》的创刊号啊！**

**田尻■** 我去八王子找了一家十日元复印一次的便宜店家打印了大量的复印件。又在星期日的早晨，把整页对折后又在上面遮上封面并用订书机做出了第一本杂志。差不多一共做出来四、五十册的杂志。我抱着这些杂志去了新宿一家有免费位置摆放同人杂志的书店，跟店主说“请把这些摆在这里”。

**——就是委托他们销售吗？**

**田尻■** 是。如果有卖出去的话，先要交一部分的佣金，然后剩下的销售额还要仔细的计算。不过，最好还是不要想能得到多少钱。




↑TAITO作为《太空侵略者》的创始人，在70年代末到80年代初的街机繁盛期占有举足轻重的地位。

**——那么，创刊号订的价格是多少？**

田尻■ 250日元。




**——后来得到的反响如何？**

田尻■ 没有反响，那里书店的老板直接就把书还给我了。那里可以摆放到免费书架上的基本都是同人杂志书店的热门书刊，包括最热门的漫画、动画，其次还有小说（笑）。

**——原来如此（笑）。那么，游戏的同人志呢？**

田尻■ 没有人看。我也不会画卡通画，只是可以画点阵之类的图像（笑）。也许你们可以想象一下，我画的就如同《DIG DUG》（注35）里面的由点构成的主人公就行了（笑）。而且，在当时我就把自己画的点阵图印到了封面上。

**——那么在开发《口袋妖怪》之前，你都是凭着业余爱好时积累下来的点阵绘画技巧制作，然后制作出电视游戏中的角色画面吧？**

田尻■ 是的，一直到 《口袋》之前。如果现在回想起来的话，我还是在《口袋妖怪》刚刚开始制作的时候，那时的我还是一个业余的点阵制作人。这之后就再也不能依靠业余的水平制作游戏了，因为《口袋》里面的世界是一个非常复杂并且丰富多彩的世界。于是我开始系统地重新学习点阵图的制作方法了。我想，正是因为我在当时制作时得到的这些正规的经验，才能够使游戏在发售后获得了对我来说空前的成功。我感觉，那时的我才刚刚开始成为一个专业的游戏制作人。

**——这么说的话，原本只是一个工业产品的《口袋妖怪》，倒可以被众多的玩家和同行承认，我想，你说的这一点也是它能够成功的秘诀吧？**

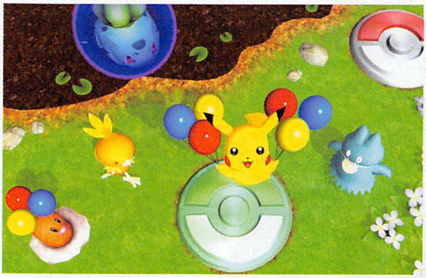
田尻■ 恩。

**——还有在游戏刚开始开发的时候，那时的工作人员就已经想到制作成玩家之间相互交换游戏资料的这种方式了吧？我想也正因为这原因，才能使作品可以变成被一、两百万玩家喜欢的游戏的原因吧？**

田尻■ 是的。

**——那么，游戏一经推出便广受欢迎。我很想知道，是不是这种受欢迎的程度比制作人自己想像的还要大很多？**

田尻■ 比我想像的要大出一大截。原本觉得日本国内如果能销售一百万套就满足了。但是这种希望也不敢抱得太大，交给生产车间的时候也只是要求压了二十万张盘。没有人知道就会在几天以后，这个游戏会被要求继续交给工厂数次压盘。……还有的就是，当我知道游戏要搭配GB的数据线时，我的大脑里面开始出现各种各样的想法。实际上当我亲自看到游戏的成品时——就像是看到了《俄罗斯方块》一样，感觉自己心里的石头终于落到地上了，终于踩到真实的大地上了。因为之前我还真没有觉得游戏中的哪个地方用到了数据线啊(笑)。这就是差别啊！这就是提案的计划书和实际产品之间的差别。还有当时对我印象很深的是游戏之间有了资料的传输功能，我觉得数据传输线也是依靠了《口袋妖怪》的发售才真正地流行了起来。



**——原来如此。在我听说过《口袋妖怪》的时候，那时我刚刚参加工作。**

田尻■ 哦，然后呢？

**——那个时候我给大家添了很多麻烦（笑）。那个时候只要是GameFreak出品的游戏作品，我都是非常地喜欢玩。像我这种有“游戏偏见”的人，对于自己喜欢的游戏公司是怀有一种非常景仰感情的。**

田尻■ 是吗，原来如此。

注35：一九八二年南梦宫发表的动作游戏。由玩家控制角色向地下挖掘前进，使用岩石和挖掘机消灭地底敌人的清版游戏。此外游戏的攻略性很高，游戏主人公也受到大家的欢迎。

正义的小使者
维护世界和平
洛克人归来

# ROCKMAN 20TH ANNIVERSARY
# 洛克人20周年纪念



## CAPCOM的小英雄

《洛克人》系列自87年问世至今，已经成为知名的系列游戏。



## 系列人物大集结

洛克人目前已经发展成多个系列，其中X和ZERO的人气最高。

2000年年末，《X5》在PS平台的黄昏期登场。等待了三年的玩家在接触到本作之前的心情无疑是兴奋而复杂的，而《X5》的表现的确让期待已久的老玩家有些失望：交代剧情的过场动画不复存在，取而代之的是大段文字配合少量图片的剧情交代方式。X和ZERO两位主角的点阵绘图动作照搬前作，而新的关卡场景和BOSS的动作无论细腻程度还是流畅程度都远不如《X4》，甚至BGM和关卡BOSS还有翻炒前几作冷饭的恶习……《X5》在完成度上远远不如《X4》的主要原因在于稻船敬二和整个第二开发部已经将工作重心放在《鬼武者》这部寄予厚望的原创新作上，同期的《X5》无论开发资金还是开发周期都十分有限，自然出现了十分明显的赶工痕迹。




系统方面，本作最大的变化在于改进的双主角要素。前作中，X和ZERO的剧情是完全隔离的，玩家在开始游戏时只能选择一个人物直到通关。而在本作，每次选择关卡出击之前，玩家都可以选择X或者ZERO作为操纵人物。装甲收集比起前几作也有了明显变化，《X4》中的武力装甲成为了X的初始配置，玩家需要收集另外两套装甲——隼装甲和盖亚装甲。隼装甲的攻击性较低，但拥有长时间飞行的能力，十分实用。盖亚装甲无法使用特殊武器，机动性低下，但防御力突出，可以无视针刺地形行动，并且在解谜中有重要作用。八大BOSS关卡中都拥有装甲部件，每个装甲分为4个



部件组成，和前几作中收集到单个部件即可使用其中的功能不同，玩家必须集齐4个部件才能使用装甲。《X4》中只能通过输入指令的秘技才能获得的究极装甲和黑ZERO在本作中可以通过正常游戏流程取得，但入手时间太晚是一大遗憾。新加入的评价系统使得老手有了更多值得挑战的要素，而速度和难度调节则是在一定程度上吸引新用户的要素。本作还增加了自动蓄力、自动连射、悬挂和下蹲等动作要素，算是对前作在细节上的补完。此外，强化芯片系统也是在本作中初次登场，击败等级高的BOSS后就可以在过关后装备取得的强化芯片，但在本作中这个系统还不太完善。

本作的剧情设定在《X4》的数月后，战争结束后的几个月内，人们都在忙于战后的重建工作。在大战中被破坏的殖民卫星群大部分都已经修复完成，只剩下在月球圈飘浮的超大殖民卫星尤鲁西亚的维修工作。由于该卫星老化严重，当局决定日后对其进行大规模的改建。

此时，阴魂不散的西格马收买了谜之半机器人戴那摩为其效力，戴那摩成功潜入了殖民卫星尤鲁西亚，并控制了卫星中的重力协调装置。尤鲁西亚的轨道偏离了月球。而在16小时之后，坠向地球的尤鲁西亚将使世界遭受灭顶之灾。

最强的猎人——X和ZERO再次被反乱猎人总部召集回来。唯一阻止尤鲁西亚坠落的方式就是使用旧时代残留在猎人总部的千兆粒子炮直接摧毁



| 孙培 | 同志们，游戏机不是用来摆的！如果你们闲的PSP、NDS或者其它家用机的话就寄过来吧！ |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，19岁，山东淄博市张店区和平小区28号楼16号，255000 |

殖民卫星。X和ZERO的任务就是收集齐能够让粒子炮重新启动的四个关键部件。与此同时，早已消失的西格马病毒再次开始大面积传播，为了取得部件，X和ZERO不得不和那些感染了病毒的反乱者战斗……

尽管剧情表现方式略显简陋，但《X5》剧情的文字量却比《X4》庞大的多。在本作中，X和ZERO不再是孤军奋战，反乱猎人基地中负责后勤工作的人员在剧情中也一一登场，包括冷静的指挥官西格奈斯、博学的女性战场分析员艾丽娅、负责装备维护和数据解析的技术员道格拉斯以及负责维修伤员和制作解毒程序的救生员邓肯。西格马的走狗戴那摩则是系列中少有的搞笑型BOSS，虽然屡次骚扰猎人基地，但因为实力不济每次都被玩家轻松轰杀，不过这个吊儿郎当的家伙当然不会如此短命，在续作《X6》中，他还会作为隐藏BOSS出现在玩家面前，当然，那是后话了。

由于剧情中有16小时的时间设定，因此系统对玩家的攻关效率也提出了一定的效率。每次前往一个关卡，时间都会无条件消耗1小时。但在实际游戏中，这个限制的作用并不明显，算是鸡肋设定吧。

《X5》的剧情分支是系列中最多的一作，而且本作的分支并非前几作那种无关痛痒的支线情节，而是关系到游戏的最终结局。千兆粒子炮能否成功破坏殖民卫星，除了跟玩家是否集齐四个部件外，还和玩家攻略时的过关评价有关。如果粒子炮行动计划失败，背水一战的反乱猎人会启动最后的应急计划——让ZERO驾驶旧式航天飞机对殖民卫星直接进行撞击，在航天飞机被彻底毁灭前乘坐救生舱脱出。粒子炮计划和航天飞机计划的成功与否将会直接关系到后面的情节走向。而如果航天飞机破坏殖民卫星的计划彻底失败，玩家将会见到本作中最震撼人心的一幕——



解体的殖民卫星碎片纷纷砸向地球，地表瞬间便化为了焦土。然而，驾驶航天飞机的ZERO却奇迹般地生还了，他浑身散发着紫色的光芒，如同邪恶的魔神一般，双目紧闭，飘浮在半空中。面对X的苦苦召唤，ZERO只给他留下了一句话便扬长而去。

"我要杀了你，X！"

觉醒后的ZERO取回了自己之前丢失的全部记忆，以威利博士制造的杀戮机器的身份和X展开了残酷的厮杀。无数玩家希望通过更改剧情分支来避免这一悲剧，然而，无论玩家进入哪条分支，X和ZERO这两位亲如手足的猎人都无法避免那一场悲壮的宿命对决。这场战斗，正是《X5》剧情的精髓——命运。

在惨烈的最终决战中，西格马发出的垂死一击将X和ZERO同时贯穿，而奄奄一息的ZERO也在闭上眼睛前发出了毁灭西格马的最后一炮，三个最强半机器人的机能在这一时刻全部停止了。

在一位不明人士的修理下，X伤势痊愈，当他醒来的时候，眼前只剩下战斗后留下的一片废墟，以及ZERO的光剑……重新回到了猎人总部的X心中在想什么呢？手握光剑的他相信，ZERO一定还活着，一定……（未完）




| 周海鹰 | 公开地址，来信必须收到礼物。 |
| --- | --- |
| 读者资料 | 男，30岁，上海市愚园路246弄20号903室，200040 |




8月10日
期待上市

接受邮购
地址：北京东区安外邮局75号信箱
发行部（收） 邮编：100011
查询电话：010 64472177

# 掌机迷 Vol.85 读者调查表

认真填写回函，在背面贴好邮票投进信箱，就有机会得到超值礼品。本期回函卡抽奖截止时间为9月15日。

## 本期调查内容

请在□中打√即可

❶ 给《掌机迷》设计个新栏目吧！方案采用了有神秘礼品送哦！

❷ 你认为《掌机迷》是否应该进行调整

□应该调整　　□不需要调整　　□无所谓

❸ 希望调整的话，请写出希望我们进行哪方面的调整

❹ 你有哪些问题要问某个小编？（非游戏问题，上PG总动员）

❺ 你觉得我们应该在哪方面进行强化

□ 新闻话题　　□新作介绍　　□游戏攻略
□ 游戏研究　　□特别策划　　□编读交流
□ 其他（请详细写在下面）

给边角栏留言吧！把你的话留在下面！

下面应该是你的涂鸦哦！

登陆掌机迷网络社区 magiczone.cn 与掌机玩家交流游戏人生

100011

你是否愿意结交掌机玩家

是□　　否□

选择“是”你的下列信息将会收录在边角栏中

**姓名：**__________ **性别：**__________

**年龄：**__________ **邮编：**__________

**联系地址：**____________________

**E-mail/QQ/MSN：**____________________

**电话号码：**____________________

你是否愿意接受编辑的电话采访

是□　　否□

寄：北京安外邮局75号信箱

电子天下·掌机迷　收

北京市邮政管理局监制9952

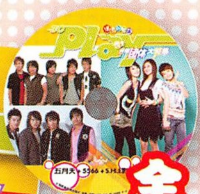
邮政编码

SoPlay偶像新势力 SoPlay偶像新势力

# 2007最完整超人气偶像团体大特辑

★飞轮海★棒棒堂★黑涩会美眉★S.H.E★五月天★5566
★183CLUB★ENERGY★K ONE★TWINS★F.I.R
13组港台超强偶像团体再度引爆!




全国上市热买中

赠
五月天+5566
+S.H.E
影像纪录VCD

偶像个人特辑
8月17日即将上市!




优惠价
RMB12.80
邮资免费

原版图文引进
精美全彩印刷
超丰富明星资讯 给你不一样视觉冲击!!

全面接受邮购
邮购请注明“偶像团体特辑”、“偶像个人特辑”
每本定价12.8元，邮资免费
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部(收)
联系电话：010-64472177/64472180 邮编：100011

SoPlay偶像新势力 SoPlay偶像新势力



所有机器人在这里集结
最强机战高达专门志
机战FAN Vol. 2
15th SRW
机战W
全剧情话本
连载开始
机战OG
最新大作总力攻略
春季新模型冲击
OVA中盘解读
机战XO
机战W
最终极研究之卷
总力企划
品位机战
机战精神论
编号地狱 经典反派
机战读者大互动
最爱台词大比拼
机战FAN乐园
机战画廊
超级评刊总动员
VCD
机战OG动画第一卷
超精彩附录更大享受
豪华海报赠送
16开超大魄力
224页充实内容
游戏/漫画/模型/小说
一网打尽
上市热卖中
19.80元
超值定价
全面接受邮购
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮购电话：010-6442177 / 64472180
邮编：100011 邮购免收邮资
邮购请注明“机战2”
祝贺机战FAN第一辑上市爆卖已售完
第二辑再送好礼
机战OG新作PS2限定记忆卡
10套
机战OG动画第一卷
超酷连载完全开动！
机战犯光影大碟
典藏海报随书附送